
2 CD
juego + demos
ENTRA EN JUEGO
ENERO 2003
Nº25
GAMELIVE PC
JUEGO COMPLETO
DE REGALO
CONQUEST
Frontier Wars
Un portal a otro mundo
SIM CITY 4
Ciudad sin límites
SUDDEN STRIKE 2
¡Tora, Tora, Tora!
DEMOS
Warcraft III
Rainbow Six: Raven Shield
Harry Potter y la cámara secreta
Rollercoaster Tycoon 2
El planeta del tesoro
Tennis Masters Series 2003
Vietnam Med Evac
Mod del mes
Deathball 1.3
y todos los parches, extras, utilidades...
DOSSIER
LOS JUEGOS DEL 2003
El futuro empieza ahora
Nº 25 ENERO 2003 • 4,95 EUROS
Canarias/Ceuta y Melilla: 5,10 €
00025
8 424094 001477
GUÍAS
HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA · AGE OF MYTHOLOGY
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA COMUNIDAD DEL ANILLO







Poder, ambición, lujuria, ¡y muy pocas ganas de trabajar!

PC CD-ROM

PARTNERS

PODER, AMBICIÓN, LUJURIA... ¡TODO ES POSIBLE!

PLANETA DeAGOSTINI Interactive

MONTE CRISTO
www.montecristogames.com





19,95 €
IVA INCLUÍDO

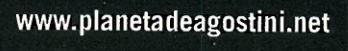
PARTNERS



Recrea la oficina y el ambiente de trabajo que siempre has deseado, con los compañeros más delirantemente divertidos que puedas imaginar. El mundo de Partners es como una continua teleserie de éxito y tú eres el guionista principal.

Toma las riendas de un bufete de abogados y gestiona las relaciones de sus ajetreados empleados. Deberás atender sus necesidades de amor, amistad, lujuria, deporte y cultura sin descuidar del todo su vida profesional.

- *Centenares de interacciones entre los personajes.*
- *250 objetos con los que interactuar durante la jornada laboral.*
- *21 abogados, 100 casos distintos, 3 campañas y más de 20 misiones.*







BUENOS PROPÓSITOS

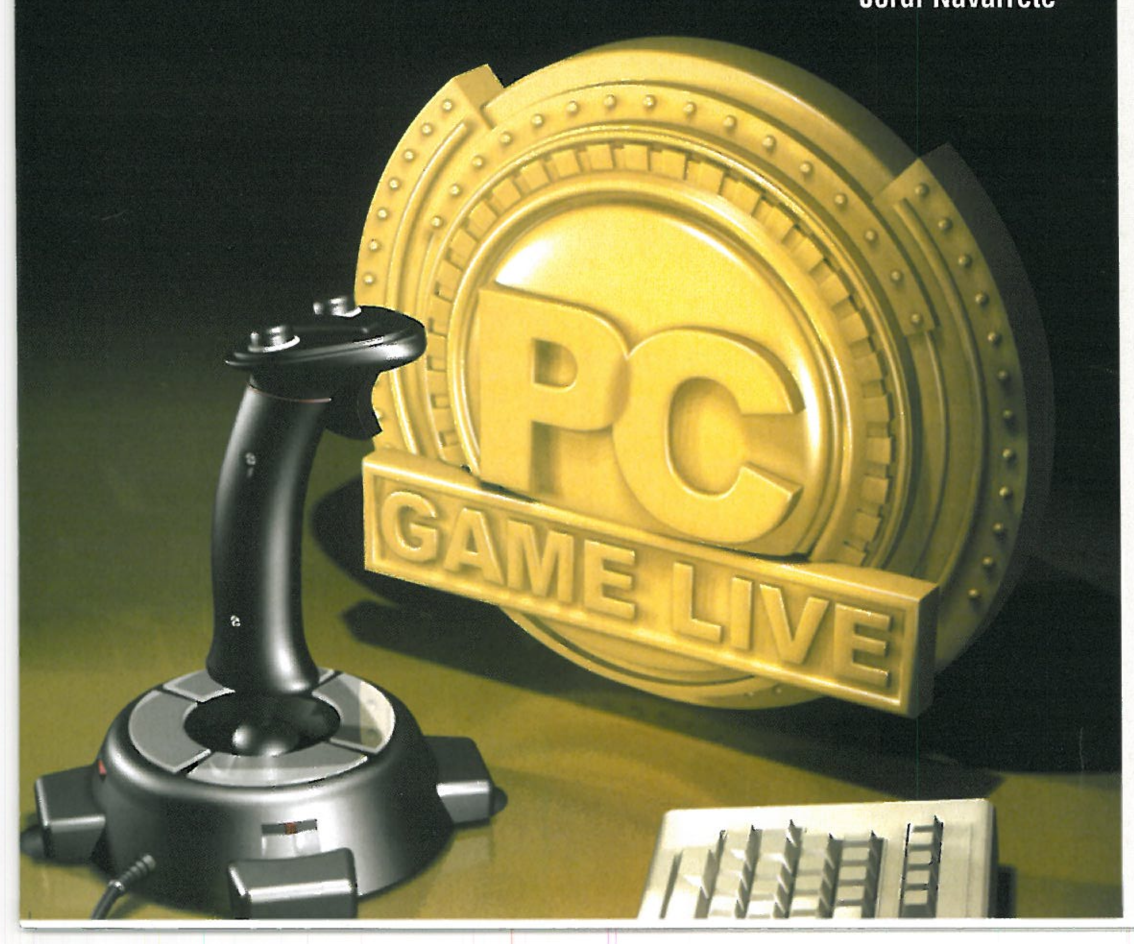
Ya estamos en 2003. Cuando empieza un nuevo año, cada uno de nosotros suele elaborar una lista de buenos propósitos que espera cumplir. También la industria de videojuegos, así que hemos decidido hacernos eco de ella. Te mostramos en el extenso reportaje de este mes los juegos con mejores perspectivas que van a editarse este 2003. Seguro que podríamos añadir alguno más y que no faltarán las sorpresas agradables durante los próximos doce meses, pero éstos son los que hoy por hoy pintan mejor.

En la mayoría de los casos, ya hemos probado versiones previas, por lo que sabemos a ciencia cierta que van a ser títulos muy grandes. En otros, hemos decidido mojarnos y apostar por ellos pese a que los proyectos todavía están bastante verdes. Los indicios hacen pensar que se convertirán en títulos de un nivel excelente. Por ello, también puedes plantearte el reportaje como nuestra particular carta a los Reyes Magos.

Somos del parecer que quien mucho abarca poco aprieta, así que nuestra idea inicial era hacer una lista con muy pocos títulos, sólo los que pudiesen considerarse imprescindibles. Pero tuvimos que renunciar e ir añadiendo páginas y páginas al reportaje a medida que iban surgiendo nuevos títulos en cartera con credenciales estupendas y que merecían sin duda pasar el corte.

Y es que 2003 se perfila como un muy buen año en lo que a producción de juegos se refiere. Muchos son los títulos interesantes que verán la luz y muchas las citas con la actualidad a las que deberemos acudir desde ya mismo. Esperamos disfrutar contigo de la extraordinaria cosecha que se avecina.

Jordi Navarrete





C/ Mestre Nicolau, 23 – Entlo.
08021 Barcelona - España
Telf: 932 418 100 · Fax: 934 144 534
gamelive@ixo.es
Depósito legal: B-43.754.2000

Editor
Franc Machado

Jefe de redacción
Jordi Navarrete
j.navarrete@ixo.es

Coordinador de edición
Miquel Echarri
m.echarri@ixo.es

Redacción
Sergi Sánchez, Joan Font, Oriol Garcia y Sandra Sol

Asesor externo
Stéphane Kauffmann

Colaboradores
E. Artigas, G. Carmona, J. J. Cid, A. Guerra, M. A. González, A. Jiménez, G. Masnou, X. Pita, J. Ripoll

Desarrollo CD-ROM
Ricard Carreras
r.carreras@ixo.es

Jefe de producción
Guillermo Escudero

Maquetación
M. Sánchez, R. Díaz y Montserrat Planas

Departamento de fotomecánica
Jéssica Cabana, Joan Aguiló y Carolina Rodríguez

Director Comercial
François Perez

Secretaria Comercial
Lourdes Lozano
publicidad.gamelive@ixo.es

Publicidad
Roger Roca
r.roca@ixo.es

Delegación Madrid
C/ Moreto, 5, bajo int.
28014 – Madrid
Tel.: 91 360 12 72
Fax: 91 360 12 73

Suscripciones
suscripciones@ixo.es

Impresión
Giesa-Rotographik- Tel: 934 150 799

Distribución España
Dispaña- Tel: 914 179 530
Depósito legal: 29722- 99

Importadores para América
ARGENTINA: York Agency S.A.
MÉXICO: Pernas y Cía. S.A. de C.V.
VENEZUELA: Bloque Editorial de Armas

GAMELIVE es una marca comercial de IXO Publishing Ibérica, filial del grupo IXO Publishing.

Gerente
Christophe Bonicel

Precio para España: 4,95 € - Precio para Portugal: 4,95 €
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 5,10 €
31/01/2003 - Printed in Spain

DIFUSIÓN CONTROLADA POR





CONTENIDOS ENERO 2003



LOS MEJORES JUEGOS DE 2003

24

De los juegos que llevan varios años haciéndose esperar a las previsibles sorpresas, los títulos con mejores perspectivas o lo más granado de la futura producción nacional. Un completo repaso a lo que nos deparará este año.

SIMCITY 4

62



Alfombra roja para el cuarto rey de la dinastía *SimCity*. Especialización regional, mejores gráficos, presencia de los sims y un tipo de gestión más humana abren las puertas del futuro para la serie de Maxis.

SUDDEN STRIKE 2

68

La más cruenta de las guerras en la mejor de las plataformas posibles cuando hablamos de estrategia. Y con un grado de fidelidad y una riqueza estratégica sin apenas precedentes conocidos.

HEARTS OF IRON



Recuperamos nuestro apego a la Segunda Guerra Mundial gracias a este preciso, riguroso y complejo simulador bélico. Un título complejo y rico como pocos.



CARTA BLANCA



Desde los sueños de tenis del ganador de nuestro premio a la carta del mes al **manifiesto de un lector indignado**, pasando por las protestas de aquellos a los que **el precio del software lúdico** les parece excesivo.... **Como siempre**, en nuestro zoco epistolar hay sitio para todos. Y es que nosotros no sabemos qué es eso del pensamiento único.

Manifiesto de Raven

Desde mi humilde alcoba, quiero dar gracias a todos aquellos que han hecho que en estos momentos estemos así en el mundo de los juegos de ordenador. Gracias a Electronic Arts, que hace que nos perdamos juegos como *System Shock 2*. Gracias a los políticos, que intentan censurarnos a pesar de que no tienen ninguna clase de conocimiento sobre el mundo virtual. Gracias a los periodistas, que nos convierten en psicópatas homicidas sedientos de sangre (más aún si, además de jugar con los ordenadores, juegas con los "satánicos" juegos de rol). Gracias a Microsoft y a Bill Gates, con su "estupendo" Windows y sus maravillosas sucesiones, con las que cada vez sueltas más el estrés cuando, tras el mensaje de error 509, tiras el ordenador por la ventana de tu cuarto piso. Gracias a los fabricantes de tarjetas 3D, que hacen que tengas que ampliarla cada vez que sale una nueva maravilla del ocio virtual a costa de fastidiar tu colección de juegos antiguos amasados durante años. Gracias a los desarrolladores, por no hacer compatibles sus juegos con todas las tarjetas del mercado ni sacar parches para las nuevas. Gracias a los juegos on line en los que tienes que pagar una cuota, en los que pagas a lo largo de los años suficiente pasta como para que te pudieras comprar varios juegos de otra clase. Gracias, en definitiva, a todos aquellos que hacen la vida del jugador mucho más difícil.

Antonio Jarreta "Raven". Zaragoza

No te falta parte de razón, pero conviene que moderes tu indignación. Entre las víctimas de tu ajuste de cuentas hay varias compañías sin las cuales difícilmente estaríamos hoy por hoy jugando a nada con el PC. Puedes echarle a Graham Bell la culpa de que tu teléfono no funcione o que las tarifas de Telefónica pongan a prueba tu bolsillo, pero tal vez deberíamos empezar por agradecerle que inventara el teléfono, ¿no?

Anarquía en red

Me gustaría recomendar a la gente el juego de rol multijugador *Anarchy Online*. En la revista habéis sacado alguna cosilla de él, pero nunca habéis sacado un reportaje en profundidad. Yo llevo jugando ya casi un año y la verdad es que lo encuentro bastante recomendable. A base de parches y mejoras, se ha convertido en un juego muy interesante, y sería una pena que la gente lo dejase pasar. Además, tienen una ofertilla para probarlo gratis durante una semana, o sea que no hay excusa para no hacerlo. Ah, y en referencia a la columna de opinión de S. Sánchez en el número de noviembre, decirle que yo he conseguido *testear* los próximos parches de *AO*... y que hoy mismo me han aceptado para *testear* el pack de expansión. Atentamente, un "anarchysta".

Carlos Martínez (e-mail)

A Sánchez le encantará saber que te han elegido, porque (agárrate) a él no. El chico va tan sobrado que se permitió el lujo de ignorar sus propios consejos a la hora de cumplimentar su solicitud. Y como Dios existe y su justicia es infinita, los desarrolladores le dieron con la puerta (virtual) en las narices (reales).

Adiós a Diablo

Hasta el día de hoy he jugado casi diariamente al *Diablo II*, he aguantado caídas del servidor, lloriqueos de novatos, amigos caídos, etc, etc, etc. He seguido la saga *Diablo* desde el inicio, pero hoy me he deshecho del juego. ¿La razón? Que estoy harto de tratar con tramposos y ladrones. He aguantado que me robasen objetos casi a diario, que me fastidiasen partidas... pero esta vez me han robado la cuenta (culpa mía quizás). No le echo al culpa a Battle.net, se la echo a la escoria que se dedica a jugar allí. Creo que esa gente ya no se puede llamar ni jugadores, ya sólo buscan engañar y traicionar, por eso he colocado el *Diablo* dentro de una caja (bien protegido) bajo llave hasta que la gente que lo juega esté a la altura. Espero que por lo menos los que lean esto se den cuenta de que la gente que íbamos allí, lo hacíamos porque queríamos pasarlo bien, no por fastidiar a los demás, y que son esas personas las que dan mala fama al resto de jugadores.

Héctor Corte (e-mail)

Por desgracia, las partidas on line de algunos juegos parecen condenadas a ser una selva poblada por orangutanes y corsarios de agua dulce. Comprendemos tu decepción y tu mosqueo; esto empieza a ser la triste historia de nunca acabar pese a los esfuerzos que ha hecho Blizzard para limpiar su servidor.

Fútbol sucedáneo

Me gustaría aclarar una cuestión que puede llevar a la duda: en el número 22 (octubre) en la sección de opinión, mas concretamente en la de deportes, se hace referencia al juego *ISS*. El producto que va a ser editado para PC no va a ser el *ISS* que todos esperamos, me refiero al *ISS Pro*, programado por KCET, sino que va a ser la versión arcade de esta fabulosa saga, llamada *ISS* (sin la coletilla *Pro*) y programada por el estudio Major A. Esta versión es un subproducto que aprovecha el tirón de *ISS Pro* (en Japón, *Winning Eleven*), y que deja mucho que desear al ser un simple arcade sin licencia y con unas animaciones nefastas.

P3KaX (e-mail)

En efecto, Major A es la filial norteamericana de Konami, y se encarga de desarrollar la serie ISS (antes Perfect Strike), que es una versión de ISS Pro adaptada al gusto del jugador medio de Estados Unidos. Es decir, más rápida, menos realista... Más arcade. Aun así, se trata de un buen simulador, y su conversión a PC es una buena noticia.



LA SECTA DE LA RAQUETA

Qué envidia me dais todos los futboleros de PC o consolas que podéis estar horas y más horas jugando con 50.000 jugadores con los nombres reales, el físico parecido y características similares, en 50 Ligas de todo el mundo con sus respectivos colores, con publicidad auténtica, copas, campeonatos, amistosos, entrenamientos, comentarios de Manolo Lama y Paco García...
Y aquí estoy yo. Desgraciadamente, me gusta el tenis. Y diréis: "¡Pero si tienes el fantástico *Virtua Tennis*!" Tenéis razón, es bastante entretenido, pero sólo incluye ocho tenistas reales y otros pocos inventados, partidos de un solo set, un ranking ridículo, torneos irreales y enemigos finales como si de un *shooter* cualquiera se tratase.
¿Tan difícil es hacer un ranking de cien jugadores? ¿Cuesta tanto incluir nombres reales, partidos de clasificación y torneos donde tienes que sudar la camiseta para llegar a las finales? Por increíble que parezca, vivo en el año 2002 y echo de menos juegos como el *Matchpoint* del Commodore 64 de hace casi 20 años o el *Supertennis* de SuperNintendo. Aún me acuerdo de los partidos de tres (!) horas que me pegué jugando al *Matchpoint* con mis amigos. Cinco sets y el desenlace en el tie-break.
Oliver Schutz (e-mail)

Ya sabes que el fútbol lo puede todo, así que lo del tenis no podemos resolvértelo por el momento. Pero con esta carta de amor a la raqueta, acabas de ganar el premio que regalamos a la carta del mes: una flamante mochila EastPak. Enhorabuena y que usted la disfrute.

Jugadora empedernida

Soy una chica que lleva tiempo metida en el "mundillo" de los ordenadores. Quería responder a Xavi Zio, que en el número 22 decía que no sabía cómo convencer a su novia para que le gusten estas máquinas. Para empezar no tienes que hacer que le gusten los ordenadores porque te gusten a ti, ella puede decidir.
Hay chicas que saben lo que quieren, como yo, que me encantan los juegos de acción en primera persona y sobre todo *Quake III*. Yo empecé con el mIRC y ahora juego a todo tipo de juegos, y voy a parties. Busca algo que le guste, como *Don Ajedrez*.
Por otro lado, me gustaría, si es posible, que os documentarais un poco de lo que va a ser *Quake IV*. Aunque no sea de la compañía id Software, tendrá que ser muy bueno. Qué requisitos, si va a tener historia o no, armas...
Y el otro comentario es para D. Jiménez. Para empezar, *Jedi Outcast* no es comparable con *Quake*, *UT*, *MoH* y *RTCW*. Los dos primeros son de acción y los dos últimos son de acción y aventuras. Si quieres poderes de la fuerza en *Quake*, cambia la gravedad: saltarás mas alto. Y si quieres ver lo difícil que es llegar a manejar "bien" este juego, bájate el mod defrag17pak. Es un entrenamiento que recomiendo a los *quakers* de la redacción. Tú sí que vales, Ripoll.
Lucía Estévez "YesKa" (e-mail)

Curioso que todavía colee esta polémica, tras meses en que han aparecido juegos de acción capaces de sepultar en el olvido el correcto Jedi Outcast. Y no sabes lo mucho que nos alegra que nos escribas para desmentir el manido tópico de que las chicas no juegan. Sobre Quake IV, sólo pedirte un poco de paciencia: en cuanto haya alguna novedad, la contaremos.

Adiós a ELSA

Me he enterado de que ELSA ha cerrado y no tengo idea de dónde conseguir BIOS y controladores actualizados. ¿Me podrían indicar si ha relegado esa función a otra compañía o algún sitio donde pueda conseguir los últimos existentes? Muchas gracias y felicidades por la revista. Supongo que los controladores Detonator genéricos servirán, pero no estoy seguro, además está el problema de las BIOS actualizadas.
Oriol Canela (e-mail)

La actualización de la BIOS no tiene nada que ver con la tarjeta gráfica, sino con la placa base. En cuanto a los controladores, no te preocupes. Si tu tarjeta está basada en el chip de nVidia, puedes utilizar los genéricos. De hecho, si visitas la página web de ELSA (www.elsa.com), verás que aún está operativa. Además, te ofrece un enlace a la web de nVidia para descargar los Detonator XP.



En primera persona

Soy un fanático de los juegos de fútbol y la verdad es que me llama la atención una cosa: que nadie haya pensado jamás en un juego de fútbol en primera persona. Creo que sería interesante meterte de verdad en un partido y tener la posibilidad de ver jugar a tus compañeros y participar en el partido como un jugador más. Incluso recogería la posibilidad de escuchar ofertas de otros equipos de mayor nivel y emular la carrera profesional de un futbolista empezando en juveniles y llegando a fichar por los grandes clubes europeos e incluso ser seleccionado por tu combinado nacional para representar a tu



país en partidos internacionales (me parece que acabo de inventar el juego de rol deportivo). Creo que sería un formato de juego con bastante éxito incluso como opción dentro de un juego de fútbol estándar.
Javier Moreno Bernabé. Madrid

Ese juego existe, Javier. Se titula Libero Grande International, es antiguo y algo rudimentario y sólo puedes jugarlo si tienes una PSX (hoy PSOne). Eso sí, no tiene el pequeño componente de rol que tú propones.



Barreras invisibles

Parece que tenéis un límite preestablecido en 9 a la hora de hacer análisis.¿Es que ningún juego que haya pasado por vuestras manos se merecía mas de un 9? Que yo sepa, nunca he visto una nota superior a ésta.
Yo entiendo que entre un 9 y un 10 hay un abismo y que nunca pondréis un 10 porque el juego tendría que ser perfecto. Pero, ¿no podéis poner un 9.2 o 9.5 o algo?
Por ejemplo: vale que a *RTCW* le pusierais un 9, pero entonces *Mafia* se merecería más. Entre los que han tenido un 9 hay juegos más malos y otros mejores.
No sé si me he explicado bien...
Bartolo (e-mail)

La barrera del 9 está rota desde enero de 2001, fecha en que el descerebrado Sánchez le puso un 9,5 a Giants (número 3 de Game Live). Luego Ripoll se unió a la veda recién abierta otorgando otro flamante 9,5 a Deus Ex en nuestro número especial de agosto de 2001. Desde entonces, el Supremo Directorio de la revista vela por la pureza de nuestras notas, no sea que nos dejemos llevar por el entusiasmo. Eso sí, cuando otro juego roce la genialidad, no dudaremos en otorgarle el tercer 9,5... o el primer 10.



Oda a la aventura

No sé cómo la gente no se da cuenta de que falta creatividad en los juegos. Todos los que hay en el mercado son en primera persona tipo *Doom* o de estrategia tipo *Warcraft III* y *Age of Empires*. No digo que sean malos, pero yo creo que el ordenador tiene suficiente potencia como para poder hacer juegos mejores y con nuevas ideas. El único juego que de verdad demuestra que aún hay gente con ideas frescas es *The Thing*.
En mis tiempos de chaval me lo pasaba pipa con *Monkey Island*. Por lo menos agradecería que en el CD de regalo de todos los meses incluyerais alguna aventura gráfica antigua, ya sea un *Monkey Island*, *Indiana Jones* o *Sam and Max*.
Ricardo Fernández Andrés (e-mail)

No te creas que la oferta es tan reducida. Lo que ocurre es que los géneros que más éxito tienen actualmente son la acción y la estrategia, por lo que la oferta es enorme. La pena es que muchos de los títulos que se editan no sean más que burdos intentos de copiar fórmulas contrastadas.





El derecho a discrepar

Quiero hablar de la votación que hicisteis hace unos meses. Yo participé en ella. Uno vota y espera ver después el resultado de esa votación. Yo aporto mi granito de arena y a cambio podré ver el ranking de los juegos que más ha votado la gente. ¿Serán los mismos que me gustan a mí? ¿Coincidirán con el análisis de los redactores?
Pues no, lo que vi en el siguiente número es algo así como "Nos parece muy bien que hayáis votado, pero NOSOTROS creemos que éste es el ranking de los mejores".Y en un recuadrito pequeño, una especie de notita "Ah, sí, y para los lectores éste ha sido el juego mas votado, pero qué sabrán ellos".
No sé, a mi me parece que hicisteis la votación para resolver la polémica sobre qué juego era mejor, si *Medal of Honor* o *Wolfensetein*, pero como los lectores votaron más a *Medal of Honor*, disteis un pucherazo y dijisteis "*Wolfenstein* es mejor juego, y punto".
Otra cosa, sobre el análisis de *Medal of Honor* y las réplicas de los lectores que



llegaron después, quisiera romper una lanza a favor de vuestra revista. No es que crea que *Wolf* sea mejor que *MoH*, pero me parece normal que, si al articulista no le acabó de convencer el juego, dejara constancia de ello. Luego recibisteis las airadas cartas de lectores pro-*MoH* y las publicasteis para que los demás pudiésemos contrastar esas opiniones. Es así como ha de ser una revista. Espero que sigáis en la misma tónica. Lo que no me gustaría ver es que, para evitaros problemas, hicierais como otras revistas que automáticamente votan alto a todos los juegos con presupuesto. Para leer que un juego es maravilloso no nos hace falta comprar una revista.
Acabo: Me parece intolerable la ilustración del artículo de *Praetorians* en la que aparece un romano enseñando la pierna de forma lasciva mientras se agarra el mango de la espada. Esta revista la leen niños y no se puede permitir semejante ataque a su integridad moral. Bastante malo es que jueguen a videojuegos. Bastante malo es que existan los videojuegos.
Adolfo Pérez Acedo (e-mail)

Tienes razón, los videojuegos tienen muchísimo peligro. Fíjate que hasta motivan interminables polémicas sobre si unos son mejores que otros y merecen o no reinar en las estanterías y en nuestros monitores. Sobre las listas, rankings y demás, hicimos algo más que reproducir el juego más votado por los lectores: incluimos los tres primeros de cada género con el porcentaje de votos recibido. No pretendemos que nuestra opinión valga más que la de nadie.

Crítica a Neverwinter Nights

El motivo de mi carta es expresar mi decepción cuando jugué a *Neverwinter*. Que si mapeado de luces, sombras volumétricas y un pegote de chuminadas por el estilo... Pero, cuando voy a jugar, de la cara de los personajes lo único que aprecio es una línea en forma de boca, unos círculos que hacen de ojos y un triángulo que hace de nariz. Y no me vale la excusa de que como los escenarios son grandes hacerlo todo con alta calidad sería costoso y convertiría los requisitos en estratosféricos. Porque en vuestro último numero, donde comentáis una expansión de *EverQuest*, yo veo una imagen de una sanadora con muy buena cara.
Como todos sabemos, la culpa la tienen las 3D, por las que al final lo que sacrifican es la definición de las texturas. Y encima decís que tiene buenos gráficos. Pues miren ustedes, yo tengo un Ahtlon 1333 y una Geforce 4 MX 440 y no le veo buenos gráficos. Prefiero seguir jugando con el Infinity Engine, que tantas joyas ha dado.
Juan Carlos Oliva (e-mail)

Hombre, es estupendo que alguien discrepe de la opinión mayoritaria. Aun así, en esta redacción hay un amplio consenso sobre el alto nivel de casi todos los aspectos de Neverwinter Nights, incluidos los gráficos.



Caros y malos

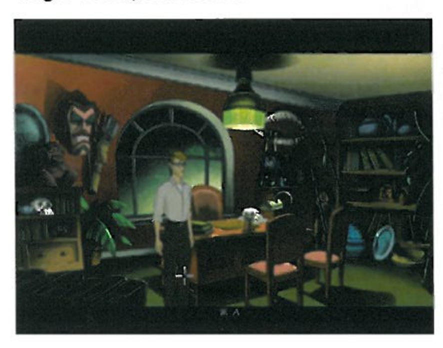
No estoy de acuerdo con la mayoría de puntuaciones que dais, aunque no soy experto en ciertos temas que tratáis. No creo que los precios estén bien regulados, dado que bien podrían calificarse de objetos de lujo para las edades de los que los "consumimos". Tal vez dentro de algunos años la generación de los jugadores de ordenador tengamos más influencia en el mundo de la política y con suerte se convierta en tema de debate habitual en el Congreso.
Otro tema que quería tocar es la falta de ideas que recorre los grandes estudios. Parece que la violencia es la mejor salida (y un buen tema de debate), pero lo dejo para los padres que seguro que se han informado mejor que yo, que sólo me dedico a jugarlos. Nadie se ha dado cuenta de que las grandes compañías sólo apuestan por remakes y juegos ya consolidados, como *Los Sims*, que logra esas cifras de ventas porque la mayoría de compradores son chicas. No estaría mal de vez en cuando encontrar alguna idea nueva que no sea el mata-mata, ya sean marcianitos, personas o cualquier cosa que se ponga por delante. Proyectos como *Getaway* nos muestran que sí se pueden hacer otras cosas.
Ramón Costafreda (e-mail)

Coincidimos contigo en que el precio de la mayoría de juegos debería bajar, por el bien de los jugadores y de la propia industria. En cuanto a la falta de ideas, no se puede generalizar tanto. Sucede lo que en cualquier forma de ocio: cada época tiene sus modas.



Mal agüero

Hace poco conseguí hacerme con *Runaway*, y tengo que decir que he conseguido acabármelo en un par de semanas. La cuestión es que no me cabe en la cabeza que un estudio, empresa, o como se le quiera llamar, cerrase poco después de publicar una exquisitez de juego como este. Y es que estoy estudiando la carrera de Multimedia y me da la sensación de que no tiene tanto futuro como yo imaginaba, ya que si un equipo tan profesional como era el que formaba Dinamic Multimedia cerró, ¿qué futuro me espera a mí que aún no he acabado?
Edgar Frías, Barcelona



No desesperes. Dinamic cerró por una serie de razones que tienen que ver con la lógica empresarial, pero otros estudios de desarrollo españoles se están manteniendo a flote pese a la tantas veces pregonada crisis general del sector. Así que después de todo tal vez tu carrera te sirva para algo.



Ideas, consultas, reflexiones

Como bien escribieron varios usuarios en el número 24 de la revista, el precio de los videojuegos es excesivo. Si a eso le sumamos que algunos juegos on line requieren una cuota mensual para disfrutar al completo, acabamos en números rojos.
Pensando se me ocurrió que por qué no poner, como alternativa a ese pago, un *banner* de publicidad que sólo se pudiera eliminar pagando la cuota. La publicidad se paga actualmente muy bien, mejor que las cuotas, diría yo, y si tengo que elegir entre un banner de publicidad mientras juego, a ser posible no muy grande, y pagar una cuota, elijo la publicidad. Qué remedio. Con esta medida, yo creo que los juegos de rol on line, en mi opinión el mejor género de videojuegos existente, serían mucho más jugados y los beneficios serían mayores.
De este tema deriva otro sobre el que tengo dudas: ¿son legales los emuladores de servidores de videojuegos? Un ejemplo son los de *Ultima Online*. Actualmente mucha gente se compra el juego para jugar en estos emuladores de forma gratuita. Yo creo que, si no fuera por los servidores gratuitos, este juego ya habría muerto.
Otra pregunta: ¿por qué *Dark Age of Camelot* no ha sido distribuido en nuestro país?¿Acaso somos un país tercermundista? Las estadísticas así lo demuestran. Unos datos de una web en inglés nos ponen al nivel de África en un mapa representativo en cuanto a usuarios de rol on line.
Carlos García "Kartalon" (e-mail)

Por desgracia en España no hay una comunidad de usuarios de juegos on line que haga rentable importar y traducir la mayoría de los juegos de rol masivo que triunfan en servidores extranjeros. Eso está empezando a cambiar, aunque sea a un ritmo muy lento. Y sí, los emuladores de servidores de videojuegos son ilegales, tal y como sospechabas.





WARCRAFT 3.1

Nuevos mapas y una expansión para el juego de Blizzard



Pim, pam, pum, crash, bong. Estrategia en tiempo real.

La noticia no puede estar más resumida, porque lo único que ha trascendido hasta ahora es que los chicos de Blizzard ya tienen en preparación una expansión para *Warcraft III*. Tendremos que esperar al anuncio oficial y a que nuestro camarada Font se infiltre en las líneas enemigas para saber más detalles sobre la que, posiblemente, puede convertirse en la ampliación del año.

Pero si hasta entonces no puedes esperar, siempre puedes optar por descargarte de forma gratuita los tres nuevos mapas que Blizzard ha puesto a disposición de los usuarios. Tanto Rich Man's Garden, como Roundabout y Enakro's Way son escenarios de dimensiones medianas que se pueden descargar desde www.battle-net.

El primero te sitúa en el jardín de un ricachón al que deberás robar su dinero, el segundo es un laberíntico mapa en que pueden participar hasta cuatro jugadores y el tercero representa un valle dividido en dos donde cada fortaleza se encuentra sobre una meseta.



Si funciona, ¿para qué tocarlo?

PARECIDOS RAZONABLES

En desarrollo un nuevo título de estrategia

Valiéndose de un título sospechosamente parecido al clásico *Homeworld*, *Homeplanet* se apunta a la saturada oferta de juegos de estrategia espaciales para ofrecer otro espectáculo de luz y de color. Y, en vista de las capturas, atractivos no le faltan. El juego, desarrollado por los estudios rusos de Revolt Games, relata la historia de un clan expulsado de su planeta natal que deberá vagar por el espacio infinito en busca de un mundo en el que asentarse. *¿Déjà vu*, tal vez?

JEDI BUENO, JEDI MALO

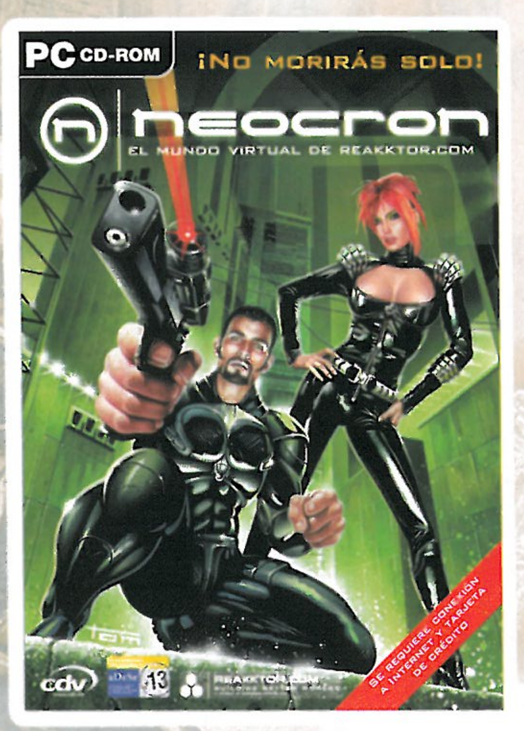
Rol a espuertas en Knights of the Old Republic

Mientras seguimos segregando saliva con las prometedoras imágenes que van apareciendo de *Knights of the Old Republic*, el juego de rol de *Star Wars*, calmamos nuestros ánimos con más detalles sobre el título. Ahora ya sabemos que el juego tendrá una duración aproximada de entre 40 y 60 horas y que sus reglas se basarán en las del título de rol de lápiz y papel de Wizards of the Coast, por mucho que estas capturas recuerden más a un juego de acción que a otra cosa. Además, tu personaje podrá inclinarse hacia un lado u otro de la Fuerza, con los riesgos y ventajas que ello supone. Optar por el Lado Oscuro supondrá a corto plazo unos beneficios inmediatos, mientras que decantarse por la Luz entrañará un camino más arduo. Evidentemente, la recompensa final merecerá la pena, ya que las habilidades que concede el Lado "luminoso" serán más poderosas.



El papaíto de Rancor, dispuesto a hacer justicia a su difunto primogénito.

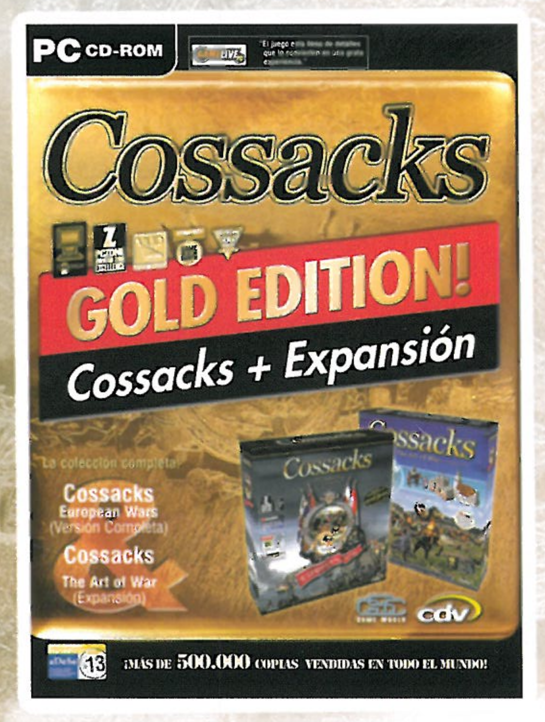
¿Seguro que vas a pasarte la Navidad tocando la ZAMBOMBA?



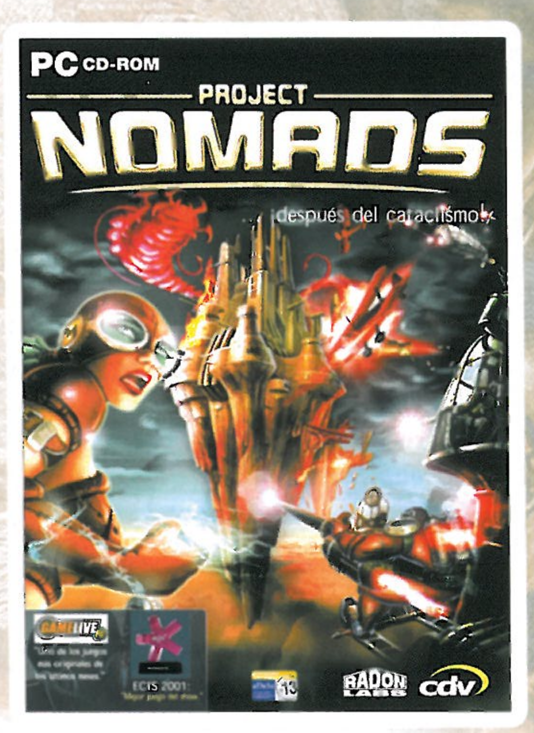
La ciudad cyberpunk de Neocron te está esperando en el universo persistente más original publicado nunca.



La prensa adora esta segunda entrega ambientada en el frente oriental de la Segunda Guerra Mundial, desde el Mar Negro hasta el Círculo Ártico.



Vive las batallas históricas en Europa entre los siglos XVI y XVIII. Incluye la expansión Cossacks: Art of War, inédita hasta la fecha.



Convierte tu isla flotante en un enorme buque de batalla en un mundo al más puro estilo Dalí en el juego más original del ECTS.

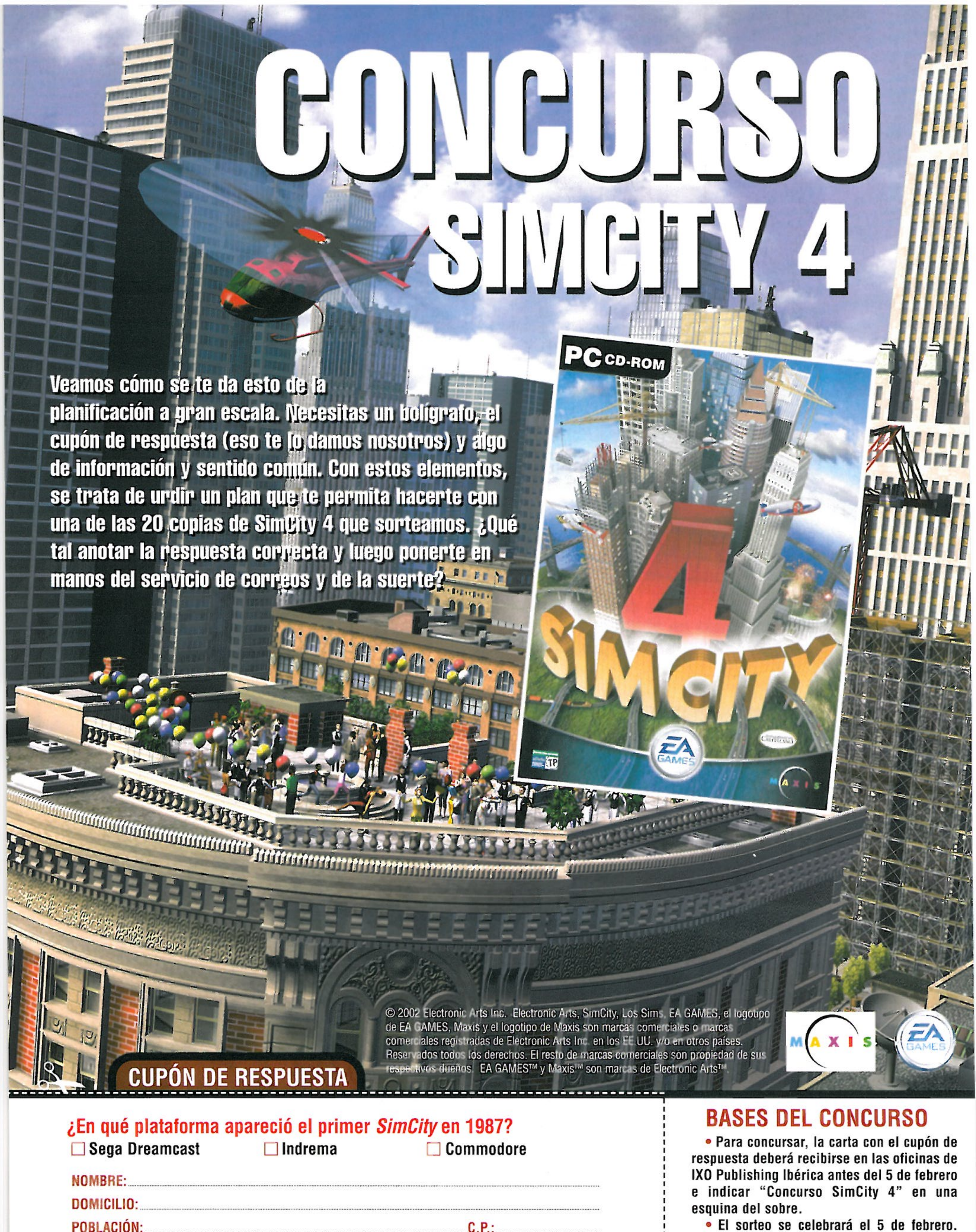


PC CD ROM

DISTRIBUIDO POR:



www.proein.com
Av. de Burgos, 16 D. 3ª. 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70



¿En qué plataforma apareció el primer *SimCity* en 1987?

☐ Sega Dreamcast ☐ Indrema ☐ Commodore

NOMBRE: ....

DOMICILIO: ....

POBLACIÓN: .... C.P.: ....

PROVINCIA: .... TELÉFONO: ....

Rellena este cupón en mayúsculas y envíalo a:
GAME LIVE
IXO PUBLISHING IBÉRICA
C/ MESTRE NICOLAU, 23 – ENTLO.
08021 BARCELONA

BASES DEL CONCURSO

- Para concursar, la carta con el cupón de respuesta deberá recibirse en las oficinas de IXO Publishing Ibérica antes del 5 de febrero e indicar "Concurso SimCity 4" en una esquina del sobre.
- El sorteo se celebrará el 5 de febrero. Puedes consultar los nombres de los ganadores en la sección de noticias Game Live de www.hastajuego.com a partir del 10 de febrero o en el número de marzo de la revista.
- Sólo optarán al premio las cartas con la respuesta correcta.
- El premio no es canjeable por dinero.
- La participación en este concurso implica la aceptación de todas sus bases.

SE APROXIMA UN ÁNGEL

Últimos detalles sobre el inminente Tomb Raider





Navarrete alegrándose la Navidad (es el de la izquierda, por cierto).

Con el lanzamiento del nuevo *Tomb Raider* a puntito y aprovechando que la imitadora carnal de Lara Croft paseó palmito por la capital, decidimos enviar a nuestro particular Ángel de la Oscuridad (alias "Navarrete") para que nos contara qué más se cuece entre los huesos poligonales de la señorita Croft. Y después de platicar largo y tendido, Mr. Nava se trajo un buen cúmulo de detalles acerca de este nuevo *Tomb Raider* que caerá en febrero.

Por de pronto, mejoras gráficas al margen, destaca que la heroína pistolera perfeccionará sus habilidades con el transcurso de la aventura. De este modo, al resolver un enigma o superar ciertos obstáculos, mejorará su fuerza, agilidad o lo que convenga. Además, por primera vez en la saga, Lara podrá conversar con los personajes y estos diálogos podrán alterar el desarrollo del juego.

Por si fuera poco, la chica no estará sola, ya que Kurtis Trent ha decidido apuntarse a la movida. El Sr. Trent es otro aventurero con ansias de correr mundo a quien podrás controlar como personaje y que no sólo dispone de movimientos propios, sino que también blande una mortífera espada llamada Chirugai que no está pensada precisamente para pelar patatas.

Y lo dicho: todos estos detalles van a ir acompañados de una sustancial mejora gráfica, un sistema de control mucho más fluido e intuitivo y una IA perfeccionada, por lo que tus enemigos no te van a poner las cosas tan fáciles como antes.



ACCIÓN GANGSTERIL

Nuevo título de los creadores de Robin Hood

Spellbound, los estudios responsables entre otros de *Robin Hood* y *Desperados*, ya tienen nuevo título en preparación. Se llamará *Al Capone* y, como es de suponer, girará en torno al balístico mundo de la Mafia. El proyecto está en las primeras fases de desarrollo, por lo que se desconocen todavía los detalles. Sí ha trascendido que será un juego de estrategia en tiempo real basado en las luchas entre gángsteres y policías, "aunque con más elementos de rol que en *Robin Hood* y una buena dosis de acción", según asegura Andreas Speer, de Spellbound. Te mantendremos al corriente.



Si el sheriff de Nottingham hubiera tenido una buena metralleta, otro gallo le hubiera cantado a Robin.



MISTERIO MISTERIOSO

Sherlock Holmes en un juego de PC

Frogwares ha sido el estudio encargado de desarrollar *Sherlock Holmes: The Mystery of the Mummy*, una aventura gráfica ambientada, obviamente, en el universo de Sherlock Holmes. La historia empieza con la visita de Elisabeth Montcalfe al ínclito detective. La joven le pedirá que descubra el paradero de su padre, desaparecido en extrañas circunstancias. Ni corto ni perezoso, Holmes se trasladará a la mansión de Lord Montcalfe, donde se enfrentará a numerosas trampas y enigmas, con magia egipcia incluida. El juego está previsto para marzo.





A VUELTAS CON LA ELIPSE

Vuelve Nascar Racing con la temporada 2003

La creciente afición por las carreras ovales prosigue con *Nascar Racing 2003 Season*, enésimo intento de extender a nivel mundial el gusto por los neumáticos quemados con aroma americano. La nueva entrega de la saga vendrá con nuevos gráficos en 3D e incluirá ayudas de conducción tanto para conductores noveles como veteranos. Además contará, como siempre, con todos los equipos oficiales, patrocinadores y circuitos de esta competición de velocidad y resistencia. El estudio norteamericano Papyrus Racing Games seguirá al frente del desarrollo del título, que en principio debería estar a la venta en febrero de 2003.

Al parecer, la asociación técnica con una conocida firma que es la única proveedora de neumáticos en esta competición ha permitido "realzar la física del juego y obtener un mayor nivel de precisión en la franquicia", según afirmaba Charles Holtzclaw, director de marketing de Sierra. Claro, ahora la calidad de un juego se mide según las propiedades del caucho.



Los atentos currantes de tu equipo, ganándose el pan con el sudor de su casco.

SOPLAN VIENTOS DE GUERRA

En marcha otra expansión de Heroes IV

Justo cuando acaba de lanzarse *The Gathering Storm*, la expansión para *Heroes of Might and Magic IV*, 3DO se descuelga anunciando una nueva ampliación para su clásica saga de estrategia fantástica por turnos. Se titulará *Winds of War* y aportará seis campañas y 40 escenarios nuevos, muchos de los cuales han sido seleccionados a partir de diseños de los propios aficionados.
El argumento principal de *Winds of War*, cuya fecha de lanzamiento todavía no está confirmada, girará alrededor del reino de Channon, cuyos dominios peligran a causa del ataque de cinco ejércitos invasores. La expansión también incluirá tres criaturas nuevas, así como varios objetos más y una banda sonora ampliada. En esencia, horas y horas de juego para que los estrategas pacientes no descansen.



EL MÉTODO STANISLAVSKI

Splinter Cell se promociona con un escaparate humano



Aprovechando el lanzamiento de *Splinter Cell* para Xbox, Ubi Soft decidió aumentar el bombo alrededor del juego y colocó a un actor que encarnaba a Sam Fisher, el protagonista del título, en el escaparate de un conocido centro comercial madrileño. Tal vez lo más sorprendente de todo sea que el sufrido actor se pasó toda una semana preparándose para el personaje, no sólo aprendiendo sus gestos y poses, sino también memorizando su biografía (!). Además, según se afirma en la nota de prensa, "este Sam en vivo tuvo que *infiltrarse* entre las luces y las sombras del escaparate y del centro sorprendiendo a todos los visitantes e *interactuando* con ellos". Las cursivas son nuestras.
El lanzamiento del juego para Xbox ha coincidido con la aparición de la primera demo del juego para PC, que ya puedes descargarte desde la página oficial de Ubi Soft (www.ubi.com).

SECUELAS A PORRILLO

Take Two anuncia una avalancha de títulos

La distribuidora estadounidense Take Two ha confirmado que tiene muchos juegos en cartera. Sin ir más lejos, ya es oficial que *Vice City*, la nueva entrega de *Grand Theft Auto* que está arrasando en PlayStation 2, llegará a los compatibles. Eso sí, habrá que esperar posiblemente hasta mediados de 2003 para poder enfrascarse en esta ensalada de tiros y derrapajes con aires de *Corrupción en Miami*. También aseguraron que está previsto un nuevo juego de *Grand Theft Auto* para 2004, aunque las plataformas de lanzamiento no están confirmadas.

Duke Nukem Forever. **Que si vengo, que si no vengo...**

Por otro lado, también se confirma la inminente salida al mercado de *Max Payne 2*, *Hidden & Dangerous 2* y *Serious Sam 2*, un trío de títulos con la acumulación de plomo como bandera. Una de las auténticas novedades fue el anuncio de un nuevo capítulo de la saga ferroviaria por antonomasia, *Railroad Tycoon*, cuya tercera entrega debería ver la luz antes de finalizar el 2003.

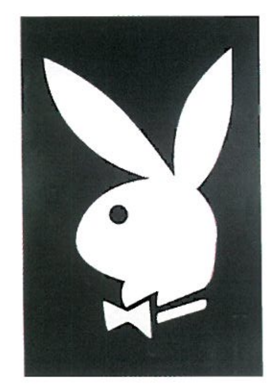


El toque de humor lo aportaron al asegurar que tarde o temprano caería un *Duke Nukem Forever*, con la única garantía de que se anunciaría su fecha de lanzamiento con 90 días de antelación. Claro que, igual para entonces el Duque ya ha tenido nietos y vive retirado en un castillo.

AL RICO CONEJITO

En preparación una serie de juegos de Playboy

Los que echaban de menos al bueno de Larry y sus andanzas de viejo verde cuarentón podrán suplir ahora sus carencias afectivas con los nuevos títulos que Arush Entertainment tiene previstos. Nada más y nada menos que juegos de Playboy. Eso sí, no te vayas a creer que todo va a ser descoque y desfase al estilo de un Strip Poker cualquiera. De hecho, el primer juego previsto estará orientado hacia la creación de un emporio que alcance el éxito del de Hugh Hefner y sus conejitas. Claro que seguro que no faltarán los "detalles" que impulsen a más de un necesitado a adquirir el juego. En todo caso, el título no verá la luz hasta 2004.



EN PRIMERA PERSONA

Kuju desarrollará un nuevo juego de Warhammer 40.000

Warhammer 40.000 es un juego de mesa de combates tácticos ambientado en un apocalíptico futuro. Aunque no es la primera vez que se pasea por los compatibles, sí es la primera que lo hará con un juego de acción en primera persona. El juego, llamado *Fire Warrior*, es fruto del acuerdo alcanzado entre THQ y Games Workshop para trasladar a las 3D este universo bélico.

En el juego encarnarás a Kais, un joven guerrero que deberá liberar a un Etéreo, secuestrado por los marines espaciales. Las cosas, evidentemente, se irán complicando y degenerarán en una verdadera ensalada de tiros con 16 tipos de armas y 17 niveles de juego.

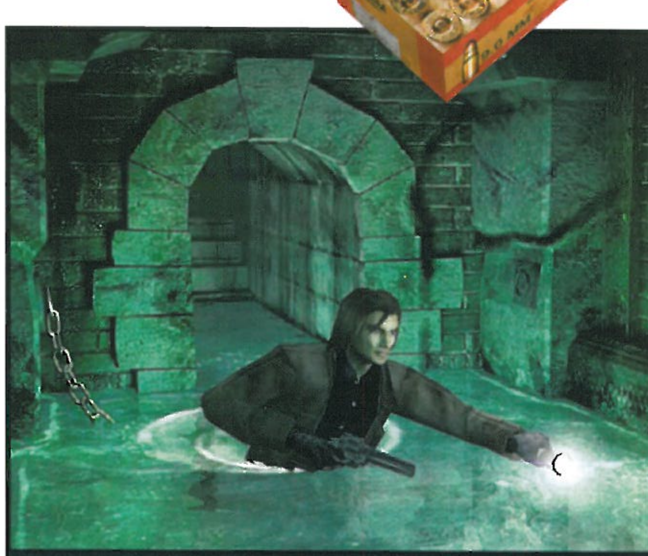


Llega una nueva versión de un juego cada vez más popular.

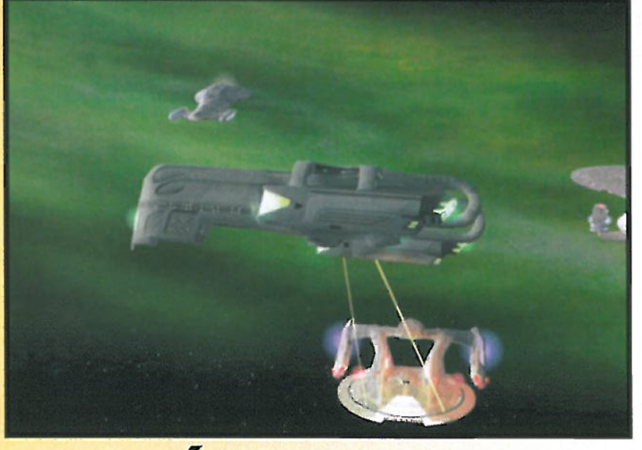
ALONE IN THE RAINBOW

Terroristas y monstruos en la gran pantalla

Una vez más, toca hablar de cine y videojuegos, tema en constante evolución. Ahora son dos clásicos, *Alone in the Dark* y *Rainbow Six*, los que esperan turno para hacernos pasar por taquilla. Lo de *Rainbow Six* no es novedad, aunque bueno será que sepas que el proyecto avanza y el director Frank Cappello será el encargado de transformar en celuloide la novela de Tom Clancy en que se basa el videojuego. Matt Damon suena como protagonista, pero si Dios existe y es misericordioso, semejante despropósito no pasará de rumor.
Lo que sí es novedad absoluta es que *Alone in the Dark* también va a disfrazarse de séptimo arte por obra y gracia de Uwe Boll, el guionista, director de cine y empresario que acaba de comprarle los derechos de adaptación a Infogrames. La película empezará a rodarse el año que viene, tal vez en la ciudad canadiense de Vancouver, y el propio Boll se hará cargo de la dirección. Así que pronto veremos como *Resident Evil* deja de ser el único juego de terror y supervivencia con película de la que presumir.



Alone in the Dark será el segundo juego de terror y supervivencia que da el salto al cine.



MISIÓN GRATUITA

Activision amplía Nemesis

Vale, no es que se trate del título más popular del mundo. Pero Activision ha decidido ampliar su *Starfleet Command III* con una misión individual de descarga gratuita en la web www.st-sfc3.com, y los regalos siempre son una buena noticia.
Si los 11 MB de descarga te convencen de las excelencias del juego en cuestión, puedes darte de alta como miembro del servidor GameSpot (de pago, claro) y acceder así a un lote completo de misiones basadas en la película *Star Trek: Nemesis*. Vamos, que la comunidad trekkie no puede quejarse de cómo la están cuidando las compañías de desarrollo y distribución de juegos.

MENUDO ZOOLÓGICO

La Atlántida entra en el parque animal de Microsoft

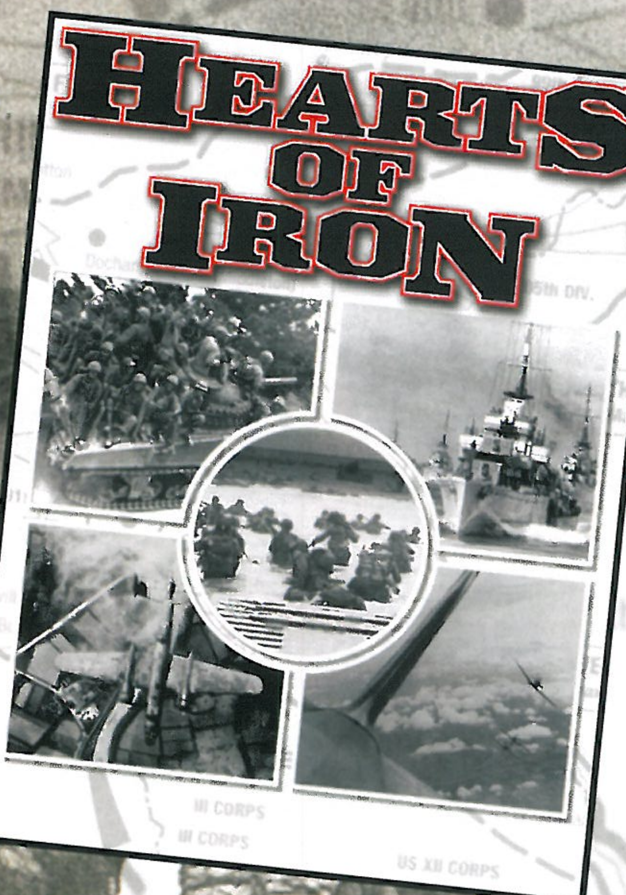
Éramos pocos y parió la abuela atlante. Y lo ha hecho a lo grande, ya que Blue Fang ha creado una expansión gratuita de *Zoo Tycoon* que aporta ruinas submarinas, estatuas, urnas y otros motivos inspirados en el mito de la Atlántida.
Y eso no es todo: si eres un implacable coleccionista de fauna virtual, vas a poder unir a tu parque un animal nuevo: la barracuda. Eso sí, sólo podrás acceder a esta descarga disponible en www.microsoft.com/games/ zootycoon/ si tienes la última expansión del juego, *Zoo Tycoon: Marine Mania*. Quien algo quiere...



Unas ruinas atlantes serán el complemento ideal para tu zoo.

CONCURSO HEARTS OF IRON

Prepárate para cruzar el Canal de la Mancha al mando de los restos del ejército francés, tomar Berlín con tus blindados o arrasar las estepas ucranianas. Eso sí, si pretendes hacerlo gratis, corre a encomendarte a los dioses de la estrategia y después envíanos tu cupón de respuesta lo antes posible, porque sorteamos 20 copias de Hearts of Iron.







CUPÓN DE RESPUESTA

¿En qué conflicto se basa *Hearts of Iron*?

☐ La guerra de las naranjas ☐ La II Guerra Mundial ☐ La guerra de los Seis Días

NOMBRE: ....

DOMICILIO: ....

POBLACIÓN: .... C.P.: ....

PROVINCIA: .... TELÉFONO: ....

Rellena este cupón en mayúsculas y envíalo a:

GAME LIVE
IXO PUBLISHING IBÉRICA
C/ MESTRE NICOLAU, 23 – ENTLO.
08021 BARCELONA

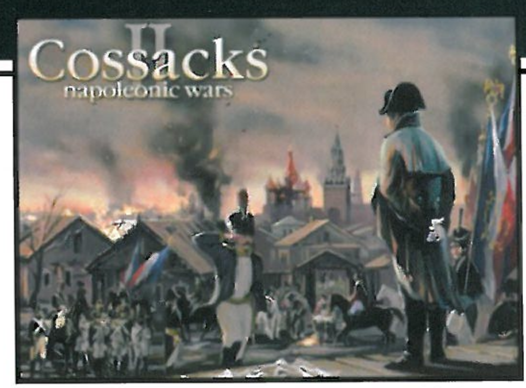
BASES DEL CONCURSO

- Para concursar, la carta con el cupón de respuesta deberá recibirse en las oficinas de IXO Publishing Ibérica antes del 5 de febrero e indicar "Concurso Hearts of Iron" en una esquina del sobre.
- El sorteo se celebrará el 5 de febrero. Puedes consultar los nombres de los ganadores en la sección de noticias Game Live de www.hastajuego.com a partir del 10 de febrero o en el número de marzo de la revista.
- Sólo optarán al premio las cartas con la respuesta correcta.
- El premio no es canjeable por dinero.
- La participación en este concurso implica la aceptación de todas sus bases.

NAPOLEÓN EN LA ESTEPA

Detalles sobre la secuela de Cossacks

La segunda entrega de *Cossacks*, una de las sorpresas agradables del año pasado, está ya en fase avanzada de desarrollo. Va a titularse *Cossacks II: Napoleonic Wars* y estará basado (claro) en las andanzas del corso bajito que aterrorizó Europa en los albores del siglo XIX. De la mano de los franceses del general Bonaparte o de cualquiera de las nueve naciones europeas que se enfrentan a ellos, vas a poder participar en un total de seis campañas independientes de alrededor de diez misiones cada una.
El juego abarcará un amplio periodo de tiempo, desde los primeros años de la Edad Moderna (siglo XVI) a la restauración monárquica del primer tercio del XIX, tras la guerras napoleónicas. Junto a este atracón de estrategia histórica, encontrarás 12 misiones aisladas, 10 reproducciones de batallas reales y un ramillete de opciones on line. Los desarrolladores juran y perjuran que el juego ofrecerá más de 30.000 unidades de unos 100 tipos diferentes y un parque de 150 edificios a construir.



Cosacos bigotudos, corsos bajitos, unidades a mansalva... Un desembarco en toda regla.



¿QUIÉN DIJO MIEDO?

Dracula Unleashed recupera el terror con imagen real

Como lo oyes, vuelve el cine interactivo. Y de terror. *Dracula Unleashed*, aventura multiplataformas que se editará en versión DVD ROM, va a basarse en un total de 150 escenas de vídeo con actores que te permitirán disfrutar de alrededor de hora y media de película en la que tú decides lo que pasa. Por supuesto, podrás disfrutar de cuantas películas diferentes decidas, al menos hasta que agotes todas las opciones posibles y hasta que el último rincón del Londres victoriano infestado de chupasangres pase por tu retina. En el juego te pondrás en la piel de Alexander Morris, un atribulado ser humano que patrulla las calles en busca de Drácula al tiempo que se las ingenia para mantener la yugular a salvo.



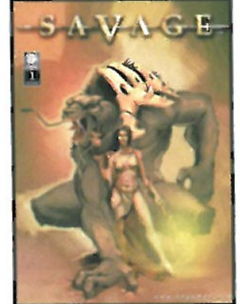
Ajos, estacas... terror interactivo.

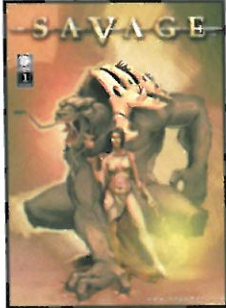
VIÑETA SALVAJE

Savage ya tiene cómic en la Red



S2 Games está ensayando una forma original de promocionar *Savage*, su juego de estrategia en tiempo real y acción en primera persona en vías de desarrollo. Ya puedes descargarte la primera parte de un cómic on line basado en el juego, y las otras tres irán apareciendo de aquí a la fecha prevista de edición del juego: verano de 2003. La primera entrega consiste en seis páginas que narran las aventuras de un personaje llamado Ophelia y están disponibles en www.s2games.com/comic/. No puede decirse que sean una de las cumbres del moderno arte gráfico, pero el caso es que tienen su gracia.
Savage ha despertado una cierta expectación porque en él podrás optar por un modo estratégico en el que dirigirás un ejército o sumergirte en la acción en primera persona.





He aquí la carátula del cómic de marras.



KOHAN II ALZA EL VUELO

Timegate Studios prepara la secuela de su ETR fantástico


***Kohan*, un universo rico, rico y una de las aproximaciones más interesantes a la ETR.**

Tal vez *Kohan* no suene tan alto ni berrinche tanto como *Warcrafts* o *Age of Mythologys*, pero lo cierto es que este juego de estrategia en tiempo real es una de las mejores aportaciones al género que hemos probado en mucho tiempo. Prueba de ello es que va ganando adeptos paso a paso. Y prueba también de ello es que los estudios de desarrollo de Timegate han anunciado ya un *Kohan II*, tras publicarse hace unos meses la expansión *Kohan: Battles of Ahriman*. Y la verdad es que, por las novedades anunciadas, este *Kohan* va a tratarse de una secuela en toda la regla y no de una expansión hinchada con mapas.

Para empezar, el aspecto gráfico va a ser remodelado de arriba a abajo, aprovechando, por ejemplo, las características de las nuevas tarjetas gráficas para añadir efectos de iluminación dinámica. Tranquilo, eso tampoco implica que vayan a pasarse necesariamente a las 3D, pero sí que podrás ver a tus personajes en tres dimensiones cada vez que mejoren sus características. También se aplicarán efectos climáticos que variarán en función de las estaciones y que comportarán bonificaciones o penalizaciones según convenga.

Inevitablemente, *Kohan II* también incorporará nuevas unidades, como un gólem de huesos o los danzarines Haroun de las nubes. Aunque sin duda, las que a priori tendrán un impacto más fuerte en el sistema de juego serán las armas de asedio, muy útiles para atacar los enclaves fortificados, y las unidades voladoras.


Igual para cuando aparezca el juego esta región ya no existe.

***Supreme Ruler 2010* incluye su imprescindible cuota de microgestión.**

LA GLOBALIZACIÓN AL CARAJO

Supreme Ruler 2010 propone un futuro sin países

Si quieres ser el rey del mundo, lo mejor es que pases de proas de barcos hundibles y te quedes tranquilito delante del ordenador, porque los estudios BattleGoat han decidido echar una mano a todos los megalómanos de sillón. Como su explícito título indica, el objetivo de *Supreme Ruler 2010* consiste en llegar a gobernar el planeta entero. Según plantea este juego de estrategia, que podrá jugarse por turnos o en tiempo real, la Tierra dentro de siete años será un mar de confusión.

Tras una debacle económica global en 2004, los países se encerrarán en sí mismos y acabarán por desintegrarse, sembrando el mundo con una miasma de regiones. Al mando de una de las 200 regiones disponibles, tu objetivo será imponerte primero a tus vecinos para luego pasar al globo entero. Para conseguirlo, no sólo deberás consolidar el poderío militar de tu región, sino también el económico.

Supreme Ruler 2010 dispondrá de una extensa campaña con 60 escenarios y soporte para multijugador, y todo el mapa se ha desarrollado a partir de imágenes obtenidas por satélite.

TOLKIEN AL CUADRADO

Las dos torres planean sobre tu PC

La película ya lleva unas semanas reinando en nuestras carteleras, pero el juego de la segunda parte de *El Señor de los Anillos* aún va a tardar unos meses en aterrizar sobre tu escritorio. De todas maneras, ya empiezan a trascender detalles sobre lo que podemos esperar de ese juego de acción y aventura con licencia de postín que va a ser *El Señor de los Anillos: Las dos torres*. En él, tendremos la opción de manejar a Frodo, Aragorn, Gimli y el resto de integrantes de la Comunidad del Anillo. El modo individual sigue paso a paso la novela de J.R.R. Tolkien y la película de Peter Jackson. *Las dos torres* admitirá varios estilos de juego, siempre en función de las preferencias de los jugadores y el desarrollo del argumento. El modo de combate cuerpo a cuerpo te permitirá probar los diferentes estilos y habilidades especiales de orcos, goblins o guerreros humanos, mientras que jugar con los tres pequeños hobbit te obligará a centrarte en el sigilo y la resolución de puzzles. Como postre de lujo, dispondrás de un modo multijugador muy completo en el que asumir el papel de los personajes del libro que prefieras. El festín de fantasía tolkiana traducida a aventura continúa.

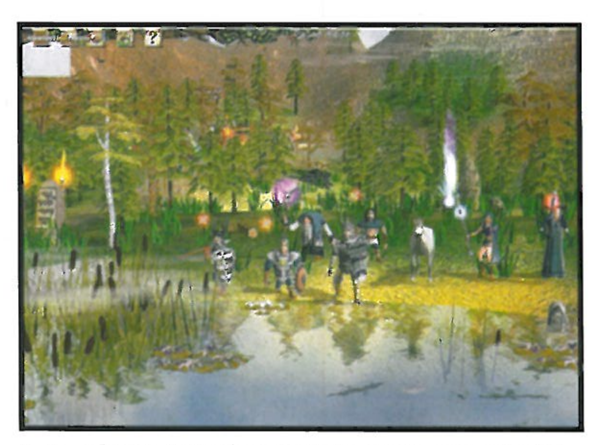


***La Comunidad del Anillo* pronto dejará de ser el único juego para PC basado en *El Señor de los Anillos*.**

ESTRATEGIA LÁCTEA

Reality Pump presenta un ETR

Aunque su mecánica pueda recordar el anterior juego de esta misma compañía, *Earth 2150*, los alemanes de Reality Pump trabajan en un juego de fantasía medieval que pretende renovar hasta cierto punto el libro de estilo de los ETR. *KnightShift* se basará en un único recurso: la leche. Y claro, este recurso se obtendrá ordeñando vacas. Para que crezcan sanotas y con las ubres bien llenas, deberás proporcionarles prados bien llenos de hierba, porque de ellas dependerán tus posibilidades de construir edificios y formar un ejército.



Este ejército deberás ganártelo con el sudor de las ubres de tus rumiantes.

GANADORES DEL CONCURSO HITMAN 2

Adrián González Pereiro, A Coruña - Carlos Fernández Gómez, Becerreá (Lugo) - Juan Carlos de la Torre, Burgos - Gonzalo de la Fuente, Salamanca - Juan José Jiménez Caballero, Manises (Valencia) - Sandra Rojo González, Santander (Cantabria) - Miguel Ángel Millán, Alcázar de San Juan (Ciudad Real) - Ángel Luis Tébar, Murcia - José Mari Blázquez García, Abadiño (Bizkaia) - Gerard Marguí, Olot (Girona) - Jehisson Leonardo González, Guadalajara - Carles Baldoui Royo, Sueca (Valencia) - David Aymerich Sánchez, Lloret de Mar (Girona) - Alfonso Ballesteros González, Málaga - Juan Antonio Pérez Martín, Bollullos del Condado (Huelva) - Andrés Valdovinos, Barcelona - Emilio Escribano Gutiérrez, Granada - Javier Hernández Gil, La Cistérniga (Valladolid) - Francisco Blasco, Palencia - Óscar Ayllón Carredo, La Coruña

GANADORES DEL CONCURSO NO ONE LIVES FOREVER 2

César D. Peña, Pamplona - Pablo Manzano, Plasencia (Cáceres) - Yeray Álvarez, Fuerteventura (Las Palmas) - Juan José Frías, Marbella (Málaga) - Elena Moreno Martín, Coslada (Madrid) - Manuel Trashorras, Torrejón de Ardoz (Madrid) . Saúl David Gil, Zaragoza - Daniel Morais Alberto, La Guardia (Pontevedra) - Félix Revilla, Aranda de Duero (Burgos) - Borja Fernández Teixeira, Vigo (Pontevedra) - Alejandro Rivero, Puertollano (Ciudad Real) - Diego González Gallego, Málaga - Abel Oroz Vicente, Pamplona - Laia Guerra, Barcelona - Antonio Barbosa, Ourense - Xavier Sorolla, Lleida - Andreu Coll López, Palma de Mallorca - Jesús López Martín, Madrid - Antonio Mota, Palma de Mallorca - Javier Torres, San Fernando (Cádiz)

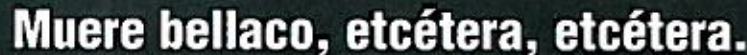


ALLÓ, HALO

Gearbox destapa más detalles sobre Halo

Cada día que pasa, mejor pinta la versión para PC de este éxito de Xbox. La conversión será total. No se cambiará ni un ápice de la historia original, pero, precisamente por ello, los estudios de Gearbox se están centrando en aspectos más concernientes a la jugabilidad y en explotar las posibilidades gráficas de los compatibles. Por de pronto, se está trabajando para que el *Halo* de PC aproveche al máximo las posibilidades que ofrecen las tarjetas 3D de última generación, aunque también será compatible con anteriores, como la GeForce 2 MX. Además, se están aplicando cambios que potencian la dificultad respecto al título de Xbox, ya que, evidentemente, el uso de teclado y ratón supone una gran ventaja respecto al pad. Asimismo, está previsto incorporar nuevos mapas y vehículos para la experiencia multijugador, que podrá contar con hasta 32 jugadores on line. Eso sí, los jugadores de PC y de la consola de Microsoft posiblemente no se verán las caras, ya que las dificultades técnicas impiden de momento que ambos bandos compartan servidores on line.




Muere bellaco, etcétera, etcétera.

GUERRA MINIMALISTA

Micro Commandos o el conflicto a pequeña escala

Si la Guerra del Golfo iba a ser "la Madre de todas las guerras", es de suponer que *Micro Commandos* va a ser la tataranieta tercera. Más que nada, por cuestión de dimensiones. Este título de Monte Cristo se basa en los esfuerzos de una diminuta raza de seres por apoderarse del mundo. Y para controlarlo, nada mejor que hacerse con una pizzería en manos de la Mafia o un cabaret. El juego se estructura en una serie de misiones en las que el jugador deberá construir edificios que le servirán para producir distintos artilugios, desde ganchos de escalada y paracaídas a vehículos como el sidecar.


"Y nuestros aventureros se adentraron en las llanuras de Moz' Ah-Rela..."





ME MUERO DE SUEÑO



Lethal Dreams es el nuevo juego que preparan los estudios de Boolat Games. El título es una mezcla de rol y estrategia en el que seis aprendices de hechicero intentarán encontrar a su desaparecido maestro a lo largo de incontables mundos.

CONDICIÓN: CAMBIO



Counter Strike: Condition Zero, el juego de acción para un solo jugador basado en el popular mod, ha cambiado de desarrollador. Aunque Gearbox Software ya había mostrado material jugable del título, la compañía Valve ha decidido pasar el testigo a Ritual Entertainment.

CARRERAS BLINDADAS



Los estudios polacos de Ganymede Technologies ultiman el desarrollo de *Armobiles*, un juego de carreras desenfrenadas con unos vehículos armados y peligrosos. Contará con seis modos de juego, entre los que se incluye una variante del típico Destruction Derby.

JUGABILIDAD SANGRIENTA



Kaos Kontrol prepara un nuevo juego macabro. *BlowOut* será un shooter de desplazamiento lateral (aunque en 3D, eso sí), en el que encarnarás al mercenario John Dutch. Su misión: erradicar una raza de mortíferos alienígenas conocidos como los xenomorfos.

DEPORTES DE MOTOR 2

Rallisport Challenge, el juego de rallies desarrollado por Digital Illusions y publicado recientemente por Microsoft, ya tiene segunda parte anunciada. Eso sí, únicamente ha sido anunciada. Se desconocen detalles, fecha de lanzamiento y todo lo que importa de verdad.



EL CONDUCTOR SE SALE



Driver 3 va para largo. Aunque la versión para consolas debería aparecer a finales de 2003, los peceros deberán esperar hasta bien entrado 2004 para disfrutar otra vez de Tanner. Este *Driver 3* va a incluir por primera vez la posibilidad de salir del coche para liarse a tiros.

ELEMENTAL, QUERIDO MAL



Temple of Elemental Evil es el nuevo juego de rol desarrollado por Troika Games, los creadores de *Arcanum*. Este título se ambientará en el mundo de Greyhawk de *Dungeons & Dragons*, y su sistema de juego se asemejará al de *Fallout* o al del propio *Arcanum*.

DRAGONES EN HIBERNACIÓN



Digital Legends, el estudio de desarrollo fundado por los creadores de *Blade*, ha decidido posponer su título *Nightfall Dragons* y dedicarse de momento a un juego menos ambicioso. Este juego, del que se desconoce cualquier detalle, incorporará parte de la tecnología de *Nightfall Dragons*.

UNA EXPERIENCIA PACÍFICA

The Witch's Wake cambia las reglas de Neverwinter Nights

BioWare sigue con su programa para que todos los usuarios de *Neverwinter Nights* queden contentos y empachados. Ya está disponible de forma gratuita en la web oficial del juego (www.nwn.bioware.com) el primer módulo de una historia que lleva por título *The Witch's Wake*. En esta campaña estructurada en tres partes, los chicos de BioWare han asumido buena parte de las críticas de los jugadores y han optado por incrementar el factor rol del juego. Por eso, en este módulo, tienen más importancia los diálogos y las soluciones creativas que el aporreamiento de monstruos. De hecho, exterminar bichitos no otorga puntos de experiencia. Además, la historia se ambienta en un mundo completamente nuevo que incorpora su ración de objetos y personajes desconocidos.



El último parche de *Neverwinter Nights* incorpora a nuestras queridas ratas.

JUEGOS EN EL GARAJE

Ex miembros de Dynamix muestran sus primeros juegos

GarageGames, compañía fundada por el antiguo presidente de Dynamix, Jeff Tunnell, acaba de presentar sus tres primeros juegos, *Marble Blast*, *Chain Reaction* y *Orbz*. El primero es un arcade que recuerda al clásico *Marble Madness* y en el que deberás conducir una canica por recorridos de dificultad creciente. *Chain Reaction*, por su parte, es un juego de puzzles en 3D desarrollado por algunos de los creadores de la serie *The Incredible Machine*. La mecánica consistirá en ensamblar distintos mecanismos para colocar a un monstruito violeta sobre una plataforma luminosa. Finalmente, *Orbz* es un título exclusivamente multijugador. Todos estos juegos están disponibles únicamente a través de Internet (www.garagegames.com).



Chain Reaction recuerda muy mucho a _The Incredible Machine_.





Sólo quien se arriesga a hacer pronósticos comete errores. **En** ***Game Live*** **nunca nos ha asustado** la perspectiva de hacer de meteorólogos de guardia, **aunque después granice** los días que anunciamos cielo despejado. Así que abordamos el año que empieza con determinación, sin miedo, y **te avanzamos cuáles pueden ser las claves** de los doce meses de software lúdico de alto nivel que te esperan.

Los juegos que más darán que hablar

LO MEJOR DE 2003



Eso sí, para que nuestra guía de navegación por las aguas del futuro sea un poco más útil, la hemos dividido en una serie de apartados. Para empezar, pasamos revista a las secuelas de juegos de éxito que van a editarse este año. Juegos con cabeceras cinco estrellas que se debaten entre la ruptura y el continuismo puro y duro, ya se llamen *Doom III*, *Deus Ex 2* o *Black & White 2* o los no menos esperados *Unreal 2* y *Broken Sword III*.

Luego le llega al turno a juegos que hoy no son nada más que títulos, expectativas y muescas en el futuro calendario, pero que tal vez pronto den origen a dinastías más largas que las de los reyes godos. Entre ellos, *Savage*, *Kreed* o *Arx Fatalis* guardan mucha pólvora en la recámara y sin duda apuntan alto.

CINE, CONSOLAS, APÉNDICES

También pueden marcar el futuro inmediato las licencias cinematográficas de lujo que se apuntan a incursiones en el mundo virtual. Medio aterrizado *Tron 2.0*, las expectativas las concentran el primer juego con licencia *Matrix* y (novedad) una licencia televisiva: la de *CSI*, la serie que compite en igualdad de condiciones con *Operación Triunfo*.

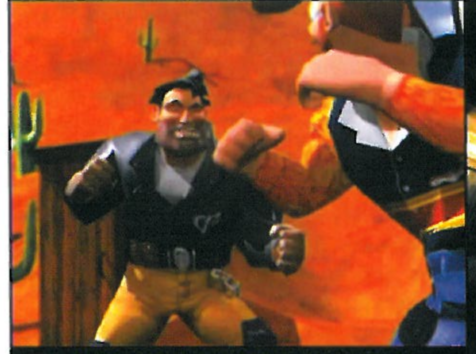
España tendrá su cuota de gloria cuando se editen *Commandos 3*, *Praetorians*, *The Westerner* o *Duality*, todos ellos desarrollados al sur de los Pirineos y con argumentos para teñir la actualidad internacional de rojo y amarillo.

Y nuestro repaso al futuro que irrumpe con fuerza no estaría completo sin hacerle un hueco generoso a las mejores conversiones de juegos de consolas (*Splinter Cell*), los universos persistentes (*Los Sims Online*), las expansiones de campanillas o esos juegos que arrastran retrasos históricos y que podrían ver la luz este año (*¿Duke Nukem Forever?*).

Seguro que podrían aparecer más y que no faltarán otros grandes juegos, pero quien mucho abarca poco aprieta. Así que ahí va nuestro parte meteorológico: te espera un diluvio de juegos. Y de los que calan muy hondo.

¿RUPTURA O CONTINUISMO?

La mayoría de grandes secuelas de este 2003 apostarán por un **matizado equilibrio** entre innovación y continuismo. Mejoras estéticas de diferente calado, **más opciones de juego, IA más refinada** y retoques en la jugabilidad componen la fórmula de muchas de ellas, aunque no faltan las que **pretenden establecer un antes y un después.**



Una de las secuelas más esperadas por los aventureros de pro: *Full Throttle 2*.

Doom 3: acción a la antigua usanza con gráficos de ultimísima generación.

Puestos a jugarse cantidades pornográficas de dinero, casi nadie se atreve a embarcarse en partidas de póquer descubierto. Una apuesta por lo conocido, contrastado y sólido se impone cuando lo que tienes entre manos es la secuela de un juego que ya triunfó en su día. Es la razón por la que la mayoría de desarrolladores son prudentes a la hora de afrontar continuaciones y optan por limitarse a pulir lo que ya funcionó en su día.

Afortunadamente, no faltan honrosas excepciones, como *Deus Ex 2: Invisible War*. El juego de Ion Storm promete elevar al cuadrado las ya excelentes prestaciones de la primera entrega. La lista de mejoras es inabarcable: sombras y efectos de luces volumétricos, personajes que reaccionan de manera realista ante las acciones del jugador, un motor físico y efectos de sonido increíblemente realistas... A todo ello, hay que sumar las dos características que hicieron de la primera parte el clásico que todos conocemos: una historia no lineal cuyo desarrollo se ve alterado por las decisiones del jugador y una mecánica que combina sabiamente elementos de rol con acción táctica y sigilo.

En Lionhead Studios, en cambio, tienen flecos de *Black & White 2* que resolver. La cuestionable jugabilidad de la primera entrega va a ser corregida con un mayor control sobre la población humana y algo más de acción directa. Ahora será posible adiestrar en el manejo de las armas a un puñado de hombres, crear un poderoso ejército y conquistar nuevos territorios en multitudinarias batallas. Por supuesto, no faltarán las carismáticas criaturas que, una vez instruidas, pueden convertirse en el aliado más poderoso de cualquier ejército.

DISPARA PRIMERO, PREGUNTA DESPUÉS

Sin duda, la nueva generación de juegos de acción en primera persona estará liderada por *Doom III*. Como indican sus creadores, se trata de un titulo que basará todo su potencial en la jugabilidad directa y sin concesiones tan característica en los anteriores capítulos de la saga. Nada

Command & Conquer: Generals supondrá un salto cualitativo en la saga.



Acción táctica al alcance de todos los públicos en *Raven Shield*.

revolucionario. En cambio, el apartado gráfico sí que promete marcar un antes y un después en cuanto a modelado y animación de personajes, sombras en tiempo real y detalle de los escenarios.

Para revoluciones, la de *Unreal 2: The Awakening*. En un intento de acercarse a las excelencias de *Doom III* o *Halo*, los chicos de Legend Entertainment han añadido a su obra magna escenarios interactivos, diálogos y secuencias que conducen el hilo narrativo. Se ha potenciado también el aspecto táctico dotando las misiones de una variedad inédita en este tipo de juegos.

No tan populares resultan *IGI 2: Covert Strike* y *Star Trek: Elite Force 2*. El primero viene a ser un *Splinter Cell* en primera persona, con misiones de asalto, infiltraciones en bases enemigas, sustracciones y fugas en ambientes rurales y urbanos, sin olvidar un número indecente de armas y equipamiento de alta tecnología que hará las delicias de los más puristas. En cambio, *Elite Force 2* es un arcade más al uso que incorporará sustanciales mejoras estéticas pero no en cuanto a jugabilidad y desarrollo de la partida.

Y si de lo que hablamos es de acción táctica, no hay saga más significativa que *Rainbow Six*. La última entrega lleva por nombre *Raven Shield* e incorporará mejoras que afectan tanto al aspecto gráfico como a la jugabilidad. Destacan en especial los cambios relacionados con la preparación del plan de las misiones y el serio intento por refinar la IA de aliados y enemigos. A pesar de haber sufrido ya múltiples retrasos, su lanzamiento está previsto para finales de marzo.

AVENTURAS REVOLUCIONARIAS

Broken Sword es una franquicia clásica. La próxima entrega de la serie se titulará *The Sleeping Dragon* y tiene todas las papeletas para convertirse en la aventura gráfica que marcará las pautas a seguir en el género. Hay que buscar las novedades más destacadas en la interfaz y el aspecto gráfico. La mecánica de apuntar y pulsar ha pasado a mejor vida y ha sido reemplazada por iconos inteligentes que aparecerán cada vez que el protagonista se acerque a un objeto manipulable. Los gráficos planos de las anteriores entregas dejarán paso a un vasto y atractivo universo completamente tridimensional. Otro aspecto que puede causar alguna que otra controversia es la inclusión de escenas de acción, que se perfilan como breves y sencillas.

Tampoco se escapan de un completo lavado de cara aventuras como *Full Throttle 2* y *Tomb Raider: The Angel of Darkness*. El juego de LucasArts se está desarrollando bajo el más estricto de los secretos y pocos son los aspectos que han trascendido. El desarrollo corre a cargo del creador de *Sam & Max Hit The Road*, Sean Clark, que emplea el mismo motor gráfico utilizado en *La fuga de Monkey Island*. Al parecer, va a incluir abundantes dosis de acción en forma de peleas callejeras y carreras de motocicletas.

LOS MÁS ESPERADOS

DOOM III

El juego con mejor aspecto de todos los aquí presentes. Quizás no aporte nada sustancialmente novedoso ni revolucionario, pero el sello de id es toda una garantía de factura técnica de campanillas y jugabilidad contrastada.

DEUS EX 2
INVISIBLE WAR

Caballo ganador. Por poco que los desarrolladores se molesten en pulir los escasos defectos de la primera entrega, Deus Ex 2 va convertirse en referente inexcusable en la enciclopedia de las buenas maneras.

BROKEN SWORD 3
THE SLEEPING DRAGON

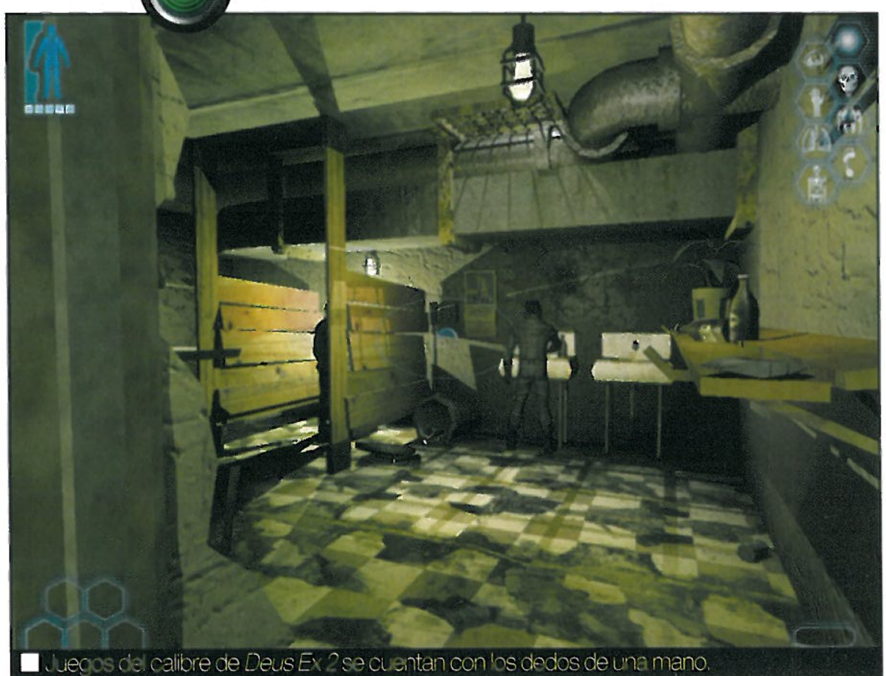
El oficio de Revolution Software, esplendorosos gráficos tridimensionales, interfaz inteligente... Tiene todos los ingredientes para convertirse en el buque insignia de la nueva generación de aventuras gráficas.

UNREAL 2
THE AWAKENING

Además de un completo lavado de cara en el ámbito estético y técnico, el juego de Legend promete una pequeña revolución en cuanto a jugabilidad. No conviene perderle la pista porque está casi acabado.

COMMAND & CONQUER
GENERALS

Tras el asalto de Warcraft III o Battle Realms, en Westwood no podían quedarse con los brazos cruzados. Su nuevo juego tiene los ingredientes necesarios para convertirse en un contraataque en toda regla.



■ Juegos del calibre de *Deus Ex 2* se cuentan con los dedos de una mano.

■ *Unreal 2* ofrece gráficos de nota, sobre todo en escenarios exteriores.

En cuanto al nuevo juego de Lara Croft, los desarrolladores han decidido sustituir parte de los saltos, cabriolas y demás malabarismos por una mayor dosis de sigilo, diálogos y combates al más puro estilo *Matrix*. La vetusta saga *Tomb Raider* lleva tiempo sin actualizar su muestrario de ideas y puede que *The Angel of Darkness* sea su última oportunidad antes de caer en el olvido.

■ DOSIS DE MATERIA GRIS

La saga *Command & Conquer* lleva la friolera de siete años dando vueltas a la misma fórmula. Por suerte, con *Generals* llega al fin una revolución, aunque sea de alcance limitado. Al esperado salto a las 3D hay que sumar una interfaz perfeccionada que permite un control más preciso sobre el campo de batalla, tres grandes superpotencias (Estados Unidos, China y el Ejército de Liberación Global), cada una con sus características, unidades y tácticas especificas y la inclusión de generales, unidades que darán acceso a habilidades especiales únicas.

Otros que también se apuntarán al guateque de las 3D son el tercer *Worms* y el esperadísimo *Los Sims 2*. En realidad, el nuevo sistema gráfico tal vez sea la única novedad destacable del juego de gusanos de Team 17. Su motor 3D permitirá deformar el escenario en tiempo real. El resto, lo de siempre: jugabilidad a prueba de bombas, psicodélico diseño de niveles y centenares de artilugios con los que despedazar a las lombrices. En cuanto a la segunda entrega de la saga más vendida de toda la historia, poco se sabe todavía. Su creador, Will Wright sólo nos ha regalado unas declaraciones prometedoras pero poco reveladoras: "Se implementará una nueva interfaz, unos relucientes gráficos en 3D y una IA más humana, expresiva y realista".

■ AVENTUREROS NATOS

En unas recientes declaraciones, Tom Sarris, un alto cargo de LucasArts, ha desvelado el más que posible retorno al PC de Grim Fandango y de un quinto episodio de la saga Monkey Island. Dado que Full Throttle 2 y Sam & Max 2 ya han sido anunciados de forma oficial, no hay que ser muy listo para percatarse de que en LucasArts se han tomado muy en serio su retorno al género de las aventuras gráficas. Eso sí, de fechas confirmadas, nada de nada.

LOS MÁS ESPERADOS

LOS SIMS 2

Aunque pocos sean los detalles que se conocen respecto a este juego, mucho se tendrían que torcer las cosas para que Los Sims 2 no diera de nuevo en el centro de la diana. Hay saga Los Sims para años.

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX RAVEN SHIELD

Otra vuelta de tuerca a la depurada y realista mecánica de la saga. Se está mejorando de forma sustancial la IA para que Rainbow Six se convierta de nuevo en el referente indiscutible en el apartado de la acción táctica.

FULL THROTTLE 2

Pasan los años, pero Lucas Arts sigue siendo la mejor compañía desarrolladora de aventuras gráficas. Lo demostró con La fuga de Monkey Island y seguro que lo vuelve a demostrar con Full Throttle 2.

TOMB RAIDER THE ANGEL OF DARKNESS

De esta sexta entrega destacará una notable mejora del aspecto gráfico, un sistema de control más directo y preciso, la inclusión de diálogos y escenas de sigilo y la posibilidad de manejar a Kurtis, un personaje secundario especializado en utilizar la fuerza bruta.

BLACK & WHITE 2

La primera entrega aportó grandes ideas y una ambición sin límites, pero se vio lastrada por un concepto de juego demasiado complejo. Black & White 2 promete llegar allá donde su predecesor no pudo.

SIN BOMBO NI PLATILLO

Hay títulos que se gestan y evolucionan al calor de un pequeño grupo de diseñadores, jóvenes inexpertos y dispuestos a comerse el mundo. No faltarán este año pequeñas joyas que llegan sin ser precedidas por un gran bombardeo promocional.

Por mucho que los videojuegos se hayan convertido en una forma de ocio que mueve al año, sólo en Estados Unidos, un volumen de negocio de 8.500 millones de euros, aún existen modestos grupos de diseñadores que con pocos medios, mucha imaginación y horas de trabajo crean ese juego sorpresa que planta cara al *Warcraft* de turno.

AÚN QUEDAN GÉNEROS

Tenemos aventuras gráficas, aventuras de acción, juegos de acción puros, juegos de acción táctica, estrategia en tiempo real, estrategia mezclada con el rol... Vamos, que crear un nuevo género a estas alturas sólo puede ser obra de genios o de locos. Puede que en S2 Games sean lo uno y lo otro. El caso es que afirman haber inventado uno: el RTSS (Real Time Strategy Shooter), o sea, un batiburrillo que mezcla la acción con la estrategia en tiempo real. Como prueba, esgrimen *Savage*, un juego que tiene como telón de fondo un universo épico-fantástico con espacio para 64 jugadores. En tu mano estará afrontar el juego de dos maneras: en plan estratega (gestionando, construyendo) o en plan soldado de a pie (bajando al campo de batalla y haciendo el trabajo sucio).

Más tradicionales han salido los miembros de GSC, que tras el cuestionable *Codename: Outbreak* parecen haber aprendido de sus errores. *Stalker: Oblivion Lost* será la prueba viviente de su digna evolución. Acción en un futuro apocalíptico y radiactivo que se apoya en una tecnología de vanguardia. Sus bazas: arsenal variado, dinamismo a la hora de enfrentarse al juego y notable apartado visual.

Estrategia y acción se darán la mano en *Savage*.

Porque este 2003 viene dispuesto a traernos juegos gráficamente explosivos. El de acción promete ser el género estrella. A *Stalker* se le suman *Kreed*, *Far Cry*, *Vietcong*, *Chrome*, *Chaser* y otros tantos. De todos ellos, destacamos un par: *Kreed* (pasillos oscuros en el tercer milenio, guerreros perdidos en un remoto lugar del cosmos, alta tecnología con espacios repletos de luces y sombras) y *Far Cry* (más futuro,



En *Xenus*, una mezcla de rol y acción, deberás buscar a tu hermana desaparecida.

Arx Fatalis es una perla del rol que en breve llegará a nuestro país.


El protagonista de *Shade* será un agente... ¡del Vaticano!

un poco de *Half-Life* y otro poco de *Halo* y protagonismo para el héroe accidental que acaba combatiendo contra un científico loco dispuesto a mezclar razas como quien mezcla café con leche).

ROL, DESDE TUS OJOS

Morrowind nos ha hecho recordar que no todo iba a ser rol con perspectiva isométrica. *Arx Fatalis* nos trae más rol en primera persona. Se trata de un juego que el público norteamericano ya disfruta desde hace tiempo. El uso de este tipo de perspectiva tiene una ventaja: lograr que la experiencia de juego sea lo más cercana posible. Arkane Studios lo han conseguido. *Arx Fatalis* te hará sentir dentro de la aventura, recorriendo escenarios de corte medieval para acabar con el siniestro culto al dios Akbaa y evitar su llegada al plano terrenal.

Más primera persona. Esta vez, le toca el turno a un juego que bebe de las fuentes de *Deus Ex* y Warren Spector. *Xenus* es rol en primera persona con enormes concesiones a la acción. Hay ganas de innovar por parte de Deep Shadows. Se están encargando de crear un mundo que no está subdividido en zonas, sino que forma un espacio virtual de inmensas proporciones que podrás explorar libremente. ¿Objetivo? Localizar a tu hermana, una periodista que ha viajado a Colombia y que no da señales de vida desde hace 10 días.

Pero todavía hay estudios que se resisten a caer en la tentación de la vista subjetiva e insisten en crear juegos de aspecto más tradicional, esos en los que ves a tu personaje corretear por la pantalla estilo *Tomb Raider*. Ejemplos: *Shade: Wrath of Angels* y *BloodRayne*. El segundo insistirá en el binomio que ha hecho famoso a Lara Croft: acción + protagonista femenina de generosas curvas. Sustituye la selva por complejos científicos y a los arqueólogos maliciosos por nazis dispuestos a invocar fuerzas demoníacas y te harás una idea de lo que es *BloodRayne*.

Shade: Wrath of Angels, también tiene su punto de lucha contra las fuerzas del Maligno. Pero no encarnarás a una heroína sobrada de implantes pectorales, sino a un agente del Vaticano capaz de viajar por varios planos de la realidad y que ha sido enviado a una remota aldea europea para investigar supuestos milagros.

Seguro que habrá más juegos salidos de la nada, más éxitos silenciosos que agradecerán de por vida la publicidad del boca a boca. El triunfo de la modestia sobre la montaña de dólares. Nuestro espíritu subterráneo se revoluciona y reza para que el negocio nos siga sorprendiendo de esta manera.

PALADÍN DE LA INDEPENDENCIA

Paradox es la prueba palpable de que una compañía modesta se puede hacer un sitio en un mercado tan competitivo como el de los juegos de PC. Con Europa Universalis I y II y su reciente Hearts of Iron se han convertido en la gran esperanza blanca para esos estrategas cansados de juegos al estilo Age of Empires. Sus propuestas son realmente ambiciosas, sencillas a la vez que complicadas. Geniales.



LOS MÁS ESPERADOS

ARX FATALIS

El rol en primera persona se resiste a ser pasto del olvido. Arx Fatalis lo confirma. Rol medieval y tremendamente inmersivo con componentes de aventura y exploración. Hace tiempo que el juego está disponible en otros países y en breve podremos disfrutar de él.

SAVAGE

Todavía se inventan géneros. Al de este juego lo denominan RTSS (Real Time Strategy Shooter). Se tratará de una mezcla de acción y estrategia. El juego estará centrado en el modo multijugador y en él combatirás en enormes escenarios mientras cuidas de tu base y gestionas recursos.

KREED

Una apuesta por la acción tecnológica en que un grupo de legionarios viajará a un remoto lugar del cosmos. Ofrecerá pasillos oscuros, mucha claustrofobia y entornos gráficos que recuerdan al también próximo Doom III.

XENUS

Una combinación de rol y acción en primera persona. En él visitarás Colombia para buscar a tu hermana periodista, desaparecida meses atrás. A diferencia de la mayoría de juegos, no habrá divisiones dentro del área de juego: sólo un mapa inmenso de 25 kilómetros cuadrados para explorar.

SHADE WRATH OF ANGELS

Aventura en tercera persona que recuerda a Shadowman. Mike Leroy, el protagonista del juego, podrá viajar entre los dos planos de la realidad, el normal y el de los fantasmas y espectros. Estamos ansiosos por conocer esa realidad paralela.



LICENCIAS SUCULENTAS

Las licencias de postín **pueden cumplir varias funciones**, desde ser **la guinda** de un gran pastel **o la simple coartada** que salva a juegos mediocres del cubo de la basura. Sea como sea, las licencias de las mejores películas, cómics o eventos deportivos **se cotizan al alza.**

Como en la película, el interior del ordenador será el marco de *Tron 2.0.*

Knights of the Old Republic presenta la licencia *Star Wars* en clave de rol.



Judge Dredd vs Judge Death presentará un futuro bastante movido.

Este no va a ser un año de saturación, y todo apunta a que la calidad primará sobre la cantidad. LucasArts depositó su confianza en The Collective para realizar *Indiana Jones and the Emperor's Tomb*, secuela de una saga mítica que se presenta con guión inédito y mucha acción.

El arqueólogo protagonista y Mei Ying, su nueva acompañante, se las verán en tercera persona con nazis y asiáticos. El sombrero y el látigo permanecen, pero compartirán código con interesantes sistemas de lucha cuerpo a cuerpo.

Claro que la adaptación por antonomasia va a ser *Enter the Matrix*, el juego que traerá por fin al PC una de las películas más impactantes de los últimos años. Aunque Shiny ha optado esta vez por actuar con más discreción que de costumbre, ya nos morimos por probar las cámaras ralentizadas en 360° y andar por las paredes. Al menos ya hemos visto imágenes que te podremos mostrar en el próximo número.

En caso de que prefieras desentrañar los misterios de *CSI: Crime Scene Investigation*, la célebre serie de televisión aspira a repetir en el PC el éxito obtenido en la pequeña pantalla. Cualquiera sabe si pasarse el día diseccionando y escrutando en la morgue harán del juego algo más que un pasatiempo.

RED CON LICENCIA

Más clara parece la apuesta de tiene Monolith (*NOLF2*, *AvP2*) con *Tron 2.0*, puesta al día de una película de culto. Los hechos transcurrirán en la actualidad, pero no viajaremos por el interior de máquinas recreativas, sino por el inmenso mundo de la arquitectura informática: servidores, ordenadores, bases de datos, portátiles , periféricos, la Red... Te lo contamos todo en el extenso avance que tienes unas páginas más adelante.

¿Alguien dijo rol? Pues lo próximo de Bioware ya está en fase avanzada. Será *Star Wars: Knights of the Old Republic*, rol en clave galáctica que nos enseñará lo que pasó en una galaxia lejana unos 4.000 años antes de lo que nos ha mostrado el cine hasta ahora. Completa creación de personajes, sofisticados sistemas de interrelación de caracteres, desarrollo de habilidades, combates, compañeros de viaje y la Fuerza, vital para convertirte en un Jedi defensor de la luz. Y, cómo no, nuevo motor gráfico tridimensional (¿recuerdas *MDK2*?) que hará del juego un programa de proporciones épicas.

UN MUNDO CURIOSO

Nos ha sorprendido la cantidad de curiosidades que ofrecen algunas de las licencias de más renombre. Por ejemplo, ¿sabías que Indiana debe su nombre al perro de George Lucas? Por cierto, que el personaje de Chewbacca se hizo a imagen y semejanza del mismo perro. En cuanto a ingresos, la trilogía Indy recaudó en cines más de 1.200 millones de euros y Las dos torres superó los 100 millones de euros en tres días, mientras que rodarla sólo costó 94. A diferencia de lo que suele ocurrir, las dos secuelas de Matrix, Matrix Reloaded y Matrix Revolutions, se estrenarán en el mismo año, 2003. En cuanto a Judge Dredd, quizás no sepas que Carlos Ezquerra, su creador, nació en Zaragoza o que el director de la película también lo es de CSI. Nos ha sorprendido también que el traje de Batman pesara más de 30 kilos. Y una de informática: Tron es un comando de Basic (Trace On) empleado para revisar el código línea a línea.



Indy regesará este año con más ganas de acción de lo habitual.

En la misma línea se mueve *Las dos torres*, adaptación del segundo libro de *El Señor de los Anillos*. Si todo va bien, se mejorará el sistema de juego lo suficiente respecto de su predecesor como para elevarlo a producto de primera línea. En Black Label Games están muy productivos, así que también han contratado a los autores de *Battle Realms* para que trabajen en *War of the Rings*, estrategia en la tercera era de la Tierra Media que posiblemente no llegue antes de las próximas Navidades.

TIRAS DE CÓMIC

Tampoco está confirmado que *American McGee's Oz* vaya a editarse antes del final de 2003. El nuevo juego del creador de *Alice* estará ambientado en una época previa y más oscura que la del relato de L. Frank Baum *El mago de Oz*. Dadas las credenciales de American McGee, no sería descabellado pensar en un trabajo muy superior a *Alice*. ¿Alcanzará el éxito esta vez?

La misma pregunta cabe hacerse sobre el nuevo juego basado en las correrías del juez Dredd, personaje de cómic británico que lleva 25 años impartiendo justicia. Cuando Rebellion, compañía responsable de *Aliens versus Predator*, compró la editorial 2000AD, decidió trasladar su personaje más famoso a nuestros monitores. *Dredd vs Death* parte de una base original en la que el famoso juez sigue persiguiendo delincuentes, dictando sentencias y ejecutándolas sobre la marcha.

Y si de superhéroes de cómic hablamos, cómo olvidar que Ubi Soft ya está manos a la obra con *Batman 2*, la secuela de *Batman: Vengeance*, un juego que rozó el millón de unidades vendidas. Se basará en la serie de animación *The New Batman Adventures*, incorporando personajes memorables de Gotham City e implementando nuevas técnicas de lucha y el control sobre otros personajes.

Y habrá quien piense que nada como ponerse a los mandos de *Lotus Challenge* para sentir la emoción de un deportivo de lujo, o que las persecuciones de *Starsky and Hutch* en PC equivaldrán a las emocionantes cabalgadas urbanas de los años 70, o que *Star Trek: Elite Force II* permitirá a los trekkies soñar con universos sin explorar.

LOS MÁS ESPERADOS

INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB

The Collective pretende consolidarse como un grupo experto en adoptar franquicias importantes con esta secuela en clave de acción de una aventura mítica. Y este año, Indy tendrá compañía femenina.

TRON 2.0

Nuevo motor gráfico (Triton) que desciende del exitoso LithTech para plasmar en pantalla la secuela de un clásico del cine moderno. Las ideas de la película adaptadas a la revolución internauta.

ENTER THE MATRIX

Todos los juegos de Shiny tienen un notable impacto, tecnológico al menos. Ahora se sumergen en la historia de una trilogía espectacular. Nos morimos de ganas de vivir la sensación de ser El Elegido.

JUDGE DREDD VS JUDGE DEATH

La mezcla de violencia fascista de los jueces del futuro con el universo multicolor del cómic son las claves de este juego. La licencia pertenece al estudio de desarrollo y quieren hacer de ella algo grande.

STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Bioware no suele decepcionar, y explorar los orígenes de Star Wars es algo que ni el mismísimo George Lucas concibió jamás. Éste podría ser el juego de rol más popular del año. Veremos si se exprime todo su potencial.

PRODUCTO NACIONAL

Estamos de suerte: un año más **hay vida lúdica más acá de los Pirineos.** Los juegos con denominación de origen española **siguen sin abarrotar las estanterías, pero ya no son** una excepción cultural ni el anecdótico **producto de la discriminación positiva.**


The Westerner utiliza una estética propia de las series de dibujos animados.

Los profesionales del software patrio se quejan de la poca atención que reciben por parte de las instituciones. Razones no les faltan. Aún seguimos esperando el día en el que la industria del videojuego reciba los mismos apoyos que la del cine. Puede que ese día llegue. El tiempo nos ha enseñado que España también puede parir un Almodóvar del código. El ya archiconocido Gonzo Suárez se ha encargado de recorrer medio mundo plantando cara a los flashes en ferias y saraos. Suárez tiene compañía nueva, Arvirago, y muestra la decidida voluntad de la industria de desarrollo nacional de hacerse sitio más allá de nuestras fronteras.

Desde la humildad de unos estudios o la probada solvencia de otros, siguen surgiendo títulos con marca del país. Tiempo al tiempo. Este 2003 se perfila no como el año definitivo para el software de entretenimiento español, pero sí como el enésimo intento de despertar de la larga noche de piedra.

CIBERPUNK Y OTRAS HIERBAS

El efecto *Matrix* se deja notar en uno de los títulos nacionales más interesantes. *Duality*, o lo que es lo mismo, un juego de corte futurista que nos obligará a viajar a ese futuro improbable pero plausible en el que conviven dos realidades: la de carne y hueso y la virtual. Trilobite Graphics se encuentra desarrollando un juego de personajes, ese tipo de juegos en el que la dinámica varía dependiendo del tipo al que manejes. En este caso, eliges entre un hacker, un mercenario o un neuromante. Los vídeos y capturas mostradas hasta ahora muestran un juego en la línea de las grandes producciones del sector: acabado técnico de lujo, movimientos fluidos... Hay ambientación, de corte oscuro e industrial y, sobre todo, muchas ganas de reinventar el género de aventuras tomando elementos de aquí y de allá.

Por caminos muy diferentes camina Revistronic con su aventura *The Westerner*. Se trata de la continuación del notable *3 Skulls of the Toltecs*. Por repetir, se repite protagonista, ambientación y humor. Aunque *The Westerner* guarda grandes similitudes con su predecesor, técnicamente Revistronic ha dado un giro de 180 grados. Adiós al entorno bidimensional propio del dibujo animado. Cierto, *The Westerner* sigue conservando ese tono de dibujos animados que tanto parece gustar a la compañía, pero ahora se ha optado por unas completas y vanguardistas tres dimensiones, con *splines* en vez de polígonos para construir personajes y superficies curvas. Todo para crear una aventura gráfica pura y dura, en la mejor tradición del género.


En *Commandos 3* podrás poner a prueba de nuevo la materia gris.


Tres serán los protagonistas de *Duality*, un juego de ambientación futurista.



Paradojas del destino: *Tiger Hunt* ya está disponible en Estados Unidos.

MÁS ALLÁ DE PYRO

El que hasta ahora fue la cara visible de Pyro ha abandonado el barco. Gonzo Suárez deja la compañía que le ha hecho famoso y se marcha con Jon Beltrán a montárselo en solitario. Su primer proyecto tiene nombre: *Lord of Creatures.* Y Pyro sigue adelante sin ellos. De hecho, *Praetorians* ya es una realidad y falta poco más de un mes para que salga a la venta. Ya puedes encontrar su demo en Internet y la impresión es de lo más positiva. *Praetorians* es estrategia sí, pero estrategia en tiempo real que deja de lado la gestión de recursos en favor de la táctica y el uso de la unidad perfecta en el momento adecuado. Tres civilizaciones se batirán el cobre: romanos, galos y egipcios. El juego obviará la lección histórica y la fidelidad al libro de texto, lo que no quiere decir que no te vayas a encontrar con batallas virtuales que recrean lo acontecido hace un buen puñado de siglos.

Hay más: Pyro, aparte de *Praetorians*, sigue manos a la obra en *Commandos 3*. César Valencia se dispone a crear, como afirman desde la propia compañía, "el juego más ambicioso de la saga". Lo comprobaremos este verano. En la recámara Pyro también tiene *Heart of Stone*, una fantasiosa mezcla de aventura y estrategia.

Más Segunda Guerra Mundial. 1944. Eisenhower guía a sus tropas a través de tierras normandas e inicia la última Reconquista de la Historia. Ése es el contexto en el que se desarrolla *Tiger Hunt*, juego desarrollado por los valencianos de Exelweiss. Esta vez, se trata de vencer a los nazis montando sobre el lomo de máquinas de guerra del tipo M-4 Sherman. Producido por Digital Fusion, *Tiger Hunt* ha sido distribuido y vendido antes en tierras norteamericanas que en su país de origen.

Acción y sigilo futurista, aventuras gráficas, estrategia en tiempo real... España se resiste a caer en el pozo del olvido. Queda mucho para poder competir con la gran industria norteamericana, pero el camino se está construyendo. Y en ésas estamos. Que dure.

ACTUALIZANDO CLÁSICOS



Antonio Giner es un tipo devoto y paciente, de los que lo dan todo por su trabajo. Y su trabajo tiene un mucho de particular: actualizar La abadía del crimen, la clásica aventura de Paco Menéndez, a los tiempos que corren. Es nuestra particular apuesta para este 2003 que comienza: la apuesta por una creación artesanal que nos permita recordar esos clásicos hispanos de la época de los 8 bits que hicieron grandes compañías como Opera Soft.

LOS MÁS ESPERADOS

COMMANDOS 3

Según sus propios desarrolladores, Commandos 3 está llamado a ser la entrega más ambiciosa de la saga. Además, puede ser la última entrega de la saga antes de cambiar su fórmula de juego. Nuevas aventuras para el superventas español por excelencia. Seguro que repiten éxito.

DUALITY

Quizás el más sorprendente de todos los juegos que están desarrollando profesionales españoles. Un hacker, un mercenario y un ser virtual tendrán que vérselas en un mundo gris e industrializado en el que todo vale. Todavía no es seguro que vea la luz antes de finales de año.

PRAETORIANS

Romanos, galos y egipcios. Praetorians llega dispuesto a demostrar que lo de Pyro y Commandos no ha sido un simple golpe de suerte. Las versiones previas y la última demo disponible nos han dejado un gran sabor de boca. En cuestión de semanas podremos hincarle el diente al juego.

THE WESTERNER

Aventura gráfica en la mejor tradición del género. Fenimore Filmore se perfila como el perfecto protagonista, un pistolero con alergia a las alcachofas que va armado con una pistola de juguete. La continuación de 3 Skulls of the Toltecs tiene un aspecto excelente.

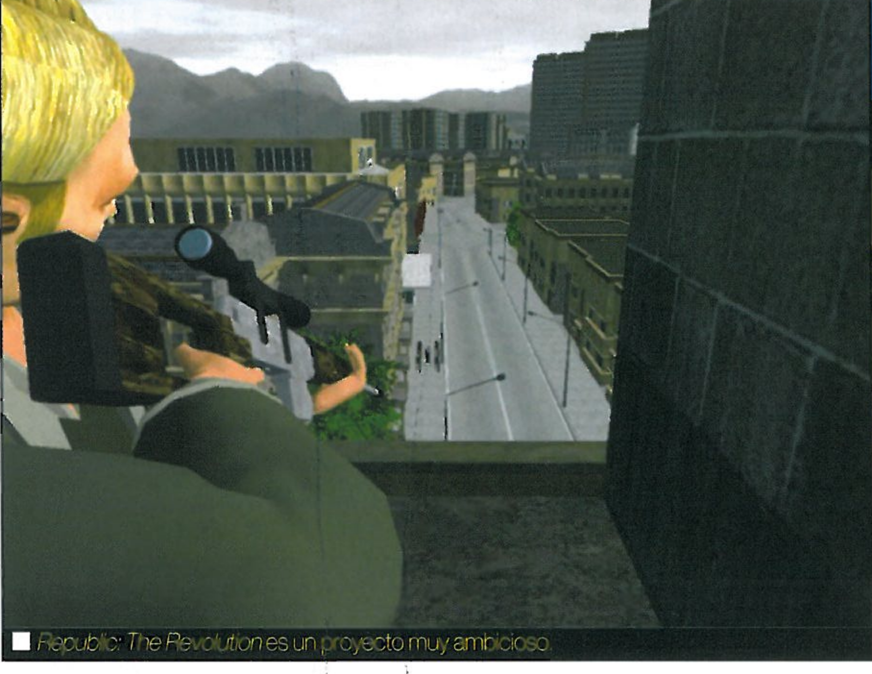
TIGER HUNT

Exelweiss triunfa desde Valencia. Este pequeño estudio ya ha superado con nota su bautismo de fuego. Tiger Hunt te llevará a una Segunda Guerra Mundial en la que te convertirás en piloto de tanques. El juego ya está listo desde hace un par de meses y sólo falta su traducción al castellano.

JUEGOS QUE SE HACEN ESPERAR

Quizás sea la continuación de tu juego favorito o **un juego** que hace años que fue **presentado a bombo y platillo**. Lo sabes casi todo de él, pero **ha sido retrasado una y otra vez**. Ya empiezas a desesperar. Tranquilo, **probablemente éste sea su año**.

Parece que *Freelancer* comienza a ver la luz al fondo del túnel.



Republic: The Revolution es un proyecto muy ambicioso.

Al final será Ritual Entertainment la compañía encargada de *Condition Zero*.

Retrasos, cancelaciones, depuración del código, despidos... Cualquier jugador que se precie y que haya seguido de cerca el desarrollo de algún título sabrá a qué nos referimos. El crecimiento de la industria como forma de ocio masivo trae consigo un aumento de la presión que sufren las compañías de desarrollo. Hay muchos ejemplos de retrasos más allá de toda lógica, desde cualquier producto Blizzard hasta el algo infravalorado estandarte del software español, *Blade*.

EL AÑO DE LAS LUCES

Si todo va bien, en este 2003 aparecerán una serie de juegos que vienen retrasando su fecha de lanzamiento desde ni se sabe cuándo. El caso más sangrante es el de *Duke Nukem Forever*, ejemplo perfecto de cómo el desarrollo de un videojuego puede estirarse como un chicle. Ni siquiera es posible asegurar si éste será su año.

Los que sí lo tienen más claro son los profesionales de Illusion Softworks. Las aventuras de Don Salieri y compañía en la ciudad de Lost Heaven, es decir, *Mafia*, han catapultado a esta compañía a los primeros escalones del Olimpo del videojuego. Este año parece ser el definitivo para la salida a la calle de *Hidden and Dangerous 2*, con el que piensan demostrar que siguen en plena forma.

Illusion Softworks tiene que responder a una serie de expectativas que se han venido creando alrededor del juego. La primera parte fue un éxito rotundo, tanto de crítica como de público. Esta secuela, como cualquier secuela que se precie, promete mejorar los puntos en los que fallaba el anterior juego. Acción con mucha táctica y hombres que resuelven misiones imposibles en los años más duros de la Segunda Guerra Mundial.

Este año también traerá más acción táctica, pero mucho menos realista. Nos estamos refiriendo a *Counter Strike: Condition Zero*, tal vez el juego más manoseado de la historia del software lúdico. El cuaderno de bitácora del desarrollo de *Condition Zero* es casi como un culebrón. O peor, como un ejemplar arrugado de Playboy, que pasa de mano en mano. Resumámoslo: Rogue Entertainment diseña el prototipo, a Valve no lo gusta, así que busca nuevos diseñadores. La responsabilidad recae en Gearbox, responsable de algunas expansiones de *Half-Life*. Pero en verano de este año, Gearbox suelta la pelota y se la pasa de nuevo a

VUELVA USTED MAÑANA



Hace un par de años ya circulaban por Internet vídeos de Duke Nukem Forever que hacían pensar en un buen ritmo de desarrollo. Pero los responsables de 3D Realms deben haber aparcado al Duque. O quizá están depurando cada detalle para que el producto final le saque los colores al cualquier otro juego de acción en primera persona de última generación. ¿Será 2003 el año de resurrección del mito? No pondríamos la mano en el fuego. Los desarrolladores siguen en sus trece: "Se publicará cuando esté acabado". En realidad, Duke Nukem Forever saldrá enseguida. Lo que pasa es que en 3D Realms el tiempo va más despacio. En una reciente visita a su página oficial, hemos visto este interesantísimo documento: un reportaje gráfico sobre sus excursiones al campo. Si es que estos chicos se lo toman con calma.



El universo de H.P. Lovecraft quedará reflejado en *Call of Cthulhu*.

Valve. Y *Condition Zero* cae en las manos de su actual desarrollador: Ritual Entertainment. ¿Los últimos? Este año tendremos la respuesta.

EL ESPACIO INFINITO

Chris Roberts y su tripulación pisan a fondo el acelerador para que uno de los juegos más ambiciosos de los últimos tiempos llegue a la meta poco antes de que el inefable José Luis Moreno presente la gala de despedida de 2003... o 2004. *Freelancer* ha protagonizado un proceso de desarrollo largo y tortuoso. En este caso, han sido las piruetas comerciales los responsables del retraso. En cierto momento, parecía que la estabilidad de Digital Anvil peligraba antes de que la compañía de Roberts fuese comprada por Microsoft. Ello ha favorecido el progreso del proyecto. De hecho, *Freelancer* parece estar dando sus últimos pasos. También parece que el proyecto *Call of Cthulhu* ha cogido carrerilla tras un largo parón y en seis meses estará listo.

Nos encantaría decir lo mismo de otro juego tan ambicioso como lento en su desarrollo. Se trata de *Republic: The Revolution*. Demis Hassabis, máximo responsable de este proyecto, es uno de esos hombres que piensan a lo grande. *Republic* tiene mucho de obra faraónica dispuesta a arrojar una sana dosis de frescura al acartonado mundo de los videojuegos. Ciudades dinámicas y política para un título que casi con toda probabilidad saldrá a la calle este mismo año. De hecho, hace poco lo vimos y tenía toda la pinta de ser un juego prácticamente acabado.

Ahora crucemos los dedos para que la situación no se alargue. Ni en estos casos ni en otros, como *Breed* o *Fahrenheit*, por poner otro par de ejemplos. Ten por seguro que volverás a vivir situaciones similares. Plazos incumplidos y fechas que se prorrogan hasta el infinito. Pero si todo sale bien, la cosecha de este 2003 puede ser recordada durante años. Brindamos por eso.

LOS MÁS ESPERADOS

COUNTER STRIKE CONDITION ZERO

Ritual Entertainment ha cogido el testigo para traer, de una vez por todas, esta puesta a punto del rey absoluto de Internet en lo que a acción se refiere. Aportará más escenarios, más armas, un modo para un jugador y la jugabilidad de siempre.

HIDDEN & DANGEROUS 2

Lo de Illusion Softworks ha sido más que una casualidad. Mafia y el primer Hidden and Dangerous han demostrado que se trata de un gran estudio. Con Hidden & Dangerous 2 deben seguir demostrando su valía.

FREELANCER

Simulador espacial tan complejo que asusta. Chris Roberts y los responsables de Digital Anvil se han sacado de la manga un juego que mezcla estrategia comercial y acción a partes iguales.

CALL OF CTHULHU DARK CORNERS OF THE EARTH

El primer juego de acción y aventuras basado en la obra literaria del genio del terror H.P. Lovecraft. Un título terrorífico con criaturas imposibles y rituales tan antiguos como el planeta Tierra.

REPUBLIC THE REVOLUTION

El único juego en el que el protagonista no tiene que salvar al mundo ni escapar de los alienígenas, sino ser presidente del gobierno. El país recreado en Republic: The Revolution será el no va más del realismo.

DE CONSOLA A PC

El mercado lúdico para PC brindará también la posibilidad de disfrutar de los mejores juegos de consolas. De acuerdo, llegarán con cierto retraso, pero ése es un tributo que se paga gustoso si se dedica ese tiempo a adaptarlos a las posibilidades de la nueva plataforma.


Halo puede marcar un punto de inflexión en la historia de los juegos de acción.

Silent Hill 2, la aventura más terrorífica jamás contada.

Este año vamos a recibir una buena dosis de jarabe consolero de nueva generación. En las próximas semanas llegará *Splinter Cell*. Aunque recoge la fórmula de *Metal Gear Solid*, prescindirá de escenas cinematográficas. Escenarios interactivos, majestuosos juegos de luces y sombras y la más alta tecnología militar al servicio del jugador. Además, los desarrolladores tienen una estupenda oportunidad de limar las contadas aristas de la versión Xbox, en especial los desajustes en la IA y el poco pulido control de colisiones.

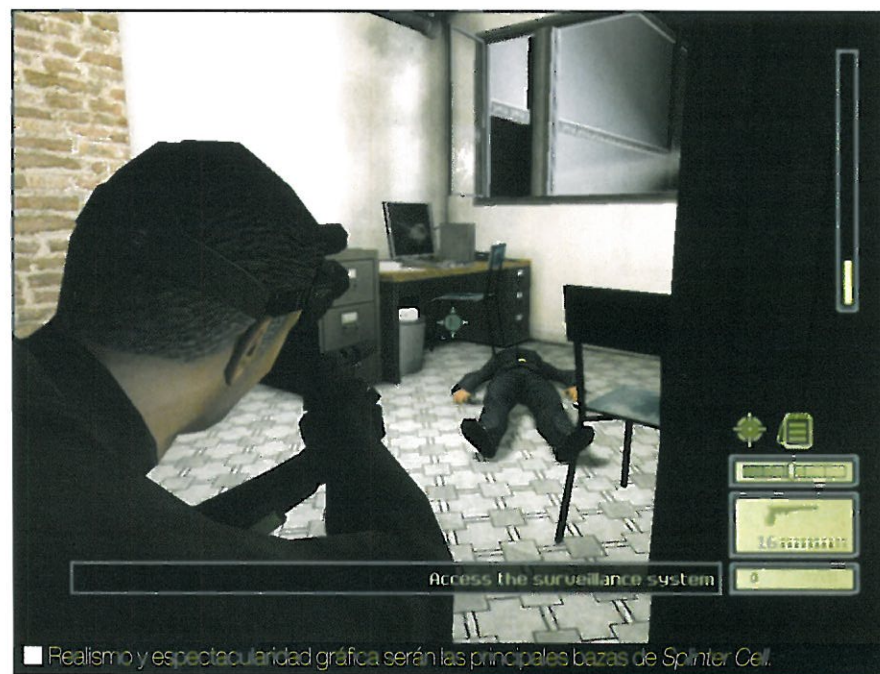
También firmemente instalada en la cautela y el sigilo está otra de las conversiones del año, *Metal Gear Solid 2: Substance*, la versión extendida de aquel experimento tecnológico que se tituló *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*, al que se han añadido tres nuevos modos de juego que van a darle mucha vida adicional. En especial, destacan los modos VR Mission y Snake Tales. El primero simula un entorno de realidad virtual en el que se platearán una serie de retos relacionados con el uso preciso de las armas y el sigilo. El segundo ofrecerá cinco breves misiones en las que asumiremos el control de Solid Snake en contextos de lo más extravagantes.

EL RINCÓN DE LA ADRENALINA

A la saga *FIFA Football* va a salirle un muy serio competidor con *International Supestar Soccer*. La versión para compatibles aportará una buena remesa de modos de juego inéditos, desde amistosos con opciones de configuración para uno o dos jugadores a una liga mundial y un Mundial que incluye rondas de clasificación por áreas geográficas, liguillas y eliminatorias finales.

En cuanto a conversiones de juegos de carreras, destacan *Colin McRae 3* y *Pro Race Driver*. Ambos tienen en común su vocación realista, su apuesta por una física escrupulosa y un alto grado de exigencia en lo que a física, nivel gráfico y opciones de juego se refiere. Eso sí, las versiones originales no están teniendo demasiado éxito en su paso por el mundo de las consolas, pero siempre queda la esperanza de que en los meses que faltan se consiga mejorar sensiblemente el producto.

También se perfilan como altas en adrenalina las conversiones de juegos de terror y



Realismo y espectacularidad gráfica serán las principales bazas de *Splinter Cell*.

supervivencia, un subgénero nacido hace tiempo en formato PC pero que ha alcanzado su máximo esplendor en las consolas. *Silent Hill 2: Inner Fears* posiblemente sea el mejor ejemplo de lo que pueden dar de sí este tipo de juegos. El juego de Konami llega con toda la carga de terror psicológico que un año atrás golpeó las mentes de millones de usuarios de consola. Incluirá, además, un mejoradísimo aspecto gráfico (con resoluciones que alcanzarán hasta 1.600 x 1.200), la opción de guardar la partida en cualquier momento y un capítulo adicional del cual se desconocen los detalles.



En *Vice City*, los límites morales los marcarás tú.

COLOSOS DE LA ACCIÓN

El espectáculo más grande se llama *Halo: Combat Evolved*. El juego tendrá un ritmo narrativo absorbente, gráficos de última generación, gran variedad de vehículos a manejar, magnífico equilibrio entre las distintas armas y la mejor IA que jamás ha adornado un juego de acción. *Halo* no se juega, se vive. Su desarrollo ha pasado de las manos de Bungie a las de Gearbox Software, que pretende optimizarlo para aprovechar las prestaciones de las tarjetas de nueva generación y potenciar las opciones multijugador para permitir partidas de hasta 32 jugadores en Internet.

Puestos a hablar de juegos de éxito, tampoco conviene perder de vista *Vice City*, la secuela de *GTA III*. Ya sabes de qué va el tema: persecuciones en automóviles de lujo, robos a mano armada, edificios que saltan por los aires, ambientes barriobajeros... Entre las principales novedades que añadirá esta incorporación con aires de *Corrupción en Miami*, cabe destacar la inclusión de cuatro modelos de motocicletas y la opción de hacerte cargo de negocios de bajísima estofa para intentar que prosperen. Seguro que tu abuela no se sentiría nada orgullosa de ti.

IRONÍAS DEL DESTINO

Halo ha sufrido uno de los desarrollos más accidentados que se recuerdan en mucho tiempo. Lo que iba a ser un juego on line masivo de combate por equipos se convirtió en un juego de acción en primera persona de desarrollo cinematográfico, relegando las tan cacareadas opciones multijugador a un segundo plano. Inicialmente, su lanzamiento estaba previsto para PC, Mac y PS2. Sin embargo, la compra de Bungie por parte de Microsoft convirtió en menos que canta un gallo a Halo en el título abanderado de la consola Xbox. Precisamente las opciones on line son ahora las que más dolores de cabeza están dando a Gearbox en su conversión a PC.

LOS MÁS ESPERADOS

HALO

A no ser que Unreal 2 o Doom III lo impidan, Halo parece el más cualificado aspirante a juego de acción del año. Es un ejemplo de tecnología y creatividad llevadas a extremos insospechados, aunque la conversión todavía está muy verde.

SILENT HILL 2

El título más representativo de lo que hoy en día se entiende por juegos de terror y supervivencia. Su apabullante atmósfera y terrorífico ritmo narrativo garantizan pasar muchas noches en vela.

SPLINTER CELL

La posible cumbre del género de acción y sigilo. Ofrece altas dosis de realismo sin por ello renunciar a la inmediatez y espectacularidad de los juegos de acción sin paliativos. Sólo faltan semanas para que llegue a las tiendas y su demo está disponible en Internet.

GTA III VICE CITY

El espíritu del punk vuelve al mundo de los compatibles. Si tras GTA III te quedaste sin nada que llevarte a la boca, Vice City te ofrecerá cien nuevas misiones en las que dar rienda suelta a tus peores instintos. Pese a que en un principio se pensó que sería una expansión, al final será una secuela en toda regla.

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER

Mucho se tendrían que torcer las cosas para que el reinado de FIFA no llegará a su fin tras la aparición de este ISS. El juego de Konami ofrecerá una mecánica mucho más depurada y convincente. El mejor fútbol llega por fin al PC.

UNIVERSOS PERSISTENTES

Pese a que **el número de usuarios** de banda ancha **aumenta** y son muchos los que juegan a *Ultima Online* o *EverQuest*, **éxitos de la talla de *Dark Age of Camelot* continúan sin** obtener **distribución nacional**. ¿Correrán mejor suerte los títulos que comentamos?



Pese a su calidad, Microsoft no distribuirá *Asheron's Call 2* en nuestro país.



Un gran juego y una gran licencia se darán la mano en *Galaxies*.

El juego más vendido para PC de todos los tiempos llega a la Red. *Los Sims Online* podría acabar este año con los prejuicios del gran público hacia el pago de una suscripción mensual gracias a la popularidad de la serie y el atractivo de centrarte en un personaje a tu imagen y semejanza. Ofrecerá grandes posibilidades en los ámbitos de creación, relación con otros personajes, pequeñas misiones con las que ganar dinero y un ranking para ver quién es el más popular del barrio. Y todo en un entorno distendido, agradable y bastante maduro. Echa un vistazo al avance que ofrecemos en la página 124 para hacerte una idea más aproximada.

Pero hay mucho más aparte de *Los Sims*, ya que uno de los clásicos de la persistencia on line continuará creciendo con *Ultima Online: Age of Shadows*. El nuevo continente de Malas albergará decenas de miles de viviendas que los usuarios se harán a su medida. Y se incluyen dos nuevas clases de personaje, nuevas armas, movimientos de combate y una mazmorra enorme.

Más minoritario será *Planetside*, acción en primera persona en un universo persistente que está desarrollando Sony Online. Diez continentes, tres grandes equipos, gráficos de primera, conducción de vehículos, juego cooperativo, comunicación de viva voz y armamento mortífero serán sus señas de identidad.

RECREA TUS SENTIDOS

Aunque ya está a la venta en Estados Unidos,tampoco auguramos un futuro muy espléndido en nuestro país a *Asheron's Call 2: Fallen Kings*, el último grito en fantasía persistente. Aporta un nuevo motor gráfico y drásticos cambios en su mecánica, aunque podrás ponerte al día rápidamente gracias a su tutorial. Combates, exploración, hechizos, dragones, objetos, búsquedas y la promesa de añadir más capítulos mensuales en su servidor lo convertirán en una opción interesante.

Pese a su extraordinaria calidad visual, tampoco creemos que *Earth & Beyond* se haga con un nutrido grupo de jugadores en España. En él tendrás que desarrollar tu nave hasta el punto de ser temido en todo el espacio, aunque para ello tendrás que atravesar millones de kilómetros combatiendo, comerciando e interactuando con otros jugadores.

Mucho más esperados son *EverQuest II* y *Star Wars: Galaxies*. El primero cuenta con la ventaja de que una amplia comunidad de jugadores ya han probado *EverQuest*. El objetivo de la secuela es combinar todo lo realizado hasta el momento y añadirle los mejores gráficos 3D imaginables, un área de juego superior en miles de kilómetros cuadrados y la aglutinación de la mayor base de usuarios existente en Internet. El resultado promete. Además, este 15 de enero se aportarán datos sobre la expansión *Legacy of Ykesha*.

En cuanto a *Star Wars: Galaxies*, todo lo que hemos visto de él nos ha parecido alucinante. Qué gráficos, qué profundidad de la historia, qué interesantes las opciones de creación y desarrollo de personajes. Y está casi listo.

SENSACIONALISMO ONLINE

¿Los juegos on line crean adicción? El caso es que han saltado a la palestra de numerosos informativos como detonantes de dramáticos sucesos de toda índole. De forma un tanto apresurada, se ha venido relacionando la muerte de personas desequilibradas (incluso con enfermedades crónicas) con las partidas de juegos on line en que tomaban parte. También se ha dado amplia cobertura informativa a las facturas millonarias que pagaron jugadores con síntomas de adicción terminal en los años previos a las tarifas planas. Y no ha pasado desapercibido el mercadeo de las cuentas de universos persistentes, que degeneró al punto de que se pagasen auténticas fortunas por personajes de máximo nivel.



EverQuest II dejará muy atrás los gráficos del original.

Los más escépticos quizás se sientan tentados por *Sims Online*.

Bastante más le costará a Square vender *Final Fantasy XI* para PC en Occidente, donde no cuajaron anteriores entregas. Nuevos personajes, nueva historia, sistema de combate inédito, magia, cristales e invocaciones, pero manteniendo las señas de identidad de la serie. Infinidad de personajes al servicio de un imaginativo juego con un eficiente sistema de comunicación y combate.

MIRANDO AL HORIZONTE

Entre los juegos que podrían hacer sombra a *Everquest II*, *Galaxies* y *Sims Online*, destaca el *World of Warcraft* de Blizzard, aunque la compañía ya ha comentado que como pronto estará listo para 2004. O *The Matrix Online*, que Monolith y Eon están desarrollando con una variante del motor gráfico LithTech *y* que nos transportará al submundo sin necesidad de tomar la pastilla roja de Morfeo.

También lejano queda *Myst Online*, en el que los usuarios encontrarán todos los días algo nuevo en el servidor. Cada semana habrá una adición sustancial y una vez al mes se añadirá una Era completa. O el juego islandés *Eve Online: The Second Genesis*, que llama poderosamente la atención por la calidad de su acabado y las facilidades de control implementadas.

También corren rumores sobre *Tribes 3*, *Warhammer Online* y el prometedor juego de estrategia naval *Sovereign*. Pero lo que más nos preocupa ahora es de dónde vamos a sacar tiempo para vivir tantas y tantas vidas.

LOS MÁS ESPERADOS

SIMS ONLINE

Su entorno será bastante más agradable y accesible para el gran público que el de otros juegos on line. Además, el atractivo de sus populares personajes y de jugar una versión definitiva del chat no tiene parangón.

EVERQUEST II

Nuevo motor gráfico con imágenes que parecen trabajos de Photoshop, mayores áreas de juego y un número de usuarios que se cuenta en cientos de miles aseguran una gran conmoción el día de su lanzamiento.

STAR WARS GALAXIES AN EMPIRE DIVIDED

De los autores de EverQuest, llega el juego que asombró en la E3. Por fin tendremos la posibilidad de meternos en la piel de los personajes de Star Wars e interactuar con otros personajes realmente vivos.

ASHERON'S CALL 2 FALLEN KINGS

Su tutorial y sencilla interfaz prometen introducirte con facilidad y rapidez en el género. Si eres un experto, te sorprenderá la calidad de su desarrollo. Y si creías haberlo visto todo, sólo tienes que echar un vistazo a sus imágenes.

EARTH & BEYOND

Westwood y EA han desarrollado una galaxia persistente en la que combatir, hablar, planificar, volar y superar niveles hasta ser el mercenario más temido del lugar será el pan nuestro de cada día.

CRECIMIENTO SOSTENIDO

Son el invento más rentable de la historia con permiso de la Coca-Cola, Operación Triunfo y el tráfico de armas. Se trata de **las expansiones y añadidos diversos**, esos retales de software que **aumentan la esperanza de vida** de los grandes juegos.


Battlefield 1942 ganará enteros en la Red gracias a *The Road to Rome*.



Pues sí, las expansiones suelen ser un chollo. Claro que antes de empezar a hacerse rico con apéndices diversos, es necesario editar un juego realmente bueno. Para este año son unas cuantas las ampliaciones de calidad confirmadas, aunque seguro que en los próximos meses se irán anunciando otras nuevas.

Una de las primeras expansiones en llegar (aunque todavía no tiene fecha confirmada) debería ser *Civilization III: Play The World*, cuya mayor aportación son las opciones multijugador para el juego de estrategia por turnos de Sid Meier. De hecho, la versión inglesa ya está a la venta en medio mundo. Además del clásico modo de juego por turnos, se han introducido tres nuevos tipos de juegos colectivos. Destaca el modo Turnless, que va a combinar turnos con tiempo real (los jugadores efectuarán sus acciones simultáneamente durante un turno de variación variable) y el Play by e-mail, en que los jugadores se envían mensajes de correo al final de cada turno para informar a su adversario de los movimientos realizados. La versión actual da muchos problemas, incluso técnicos, así que esperamos que Infogrames aproveche el tiempo que falta para su lanzamiento en nuestro país y que los oportunos retoques hagan de esta expansión un producto redondo.

DE VIAJE POR ITALIA

En otra onda, aunque también con las opciones multijugador como principal reclamo se encuentra *The Road to Rome*. Esta expansión de *Battlefield 1942*, que está en su última fase


Winds of War estará cargado de nuevas opciones.


Con *Play the World*, *Civilization III* ya tiene modo multijugador.


Será difícil que *Winter of the Wolf* triunfe en nuestro país.

de desarrollo, reproducirá los combates derivados del desembarco en Italia durante la Segunda Guerra Mundial, incluidas la operación Husky o las batallas de Monte Casino y Anzio, y añadirá al juego nuevos mapas, armas, soldados y vehículos.

GUERRA DE LOBOS

También está casi terminada *Winter of the Wolf*, expansión de *Battle Realms*, aunque todavía no está confirmada su distribución en nuestro país. Esta ampliación ofrecerá novedades como la presencia de cuatro maestros zen, ocho personajes, 12 nuevas misiones y una interfaz multijugador perfeccionada.

Entre los refritos con tradición, destacan *Heroes of Might and Magic IV: Wind of War* y una posible expansión de *Warcraft III*. El primero nos trasladará hasta el reino de Channon, al norte del continente de Axeath. Podremos unirnos a cualquiera de las cinco facciones que aspiran a apoderarse de él. El lote incluirá seis nuevas campañas, tres nuevas criaturas, variaciones en el guión general y una nueva y reluciente banda sonora. La expansión de *Warcraft III* acaba de ser anunciada sin que se hiciese público ningún detalle. Ni siquiera está confirmado que aparezca este año y se rumorea que podría ser lanzada el mismo día que *World of Warcraft*, el esperado universo persistente de la saga. En el próximo número te informaremos ampliamente del tema.

Neverwinter Nights tendrá dos expansiones, *Shadows of Undrentide* (que incluirá una nueva campaña independiente de más de 40 horas, cuatro nuevos escenarios para el editor y nuevas clases, habilidades, monstruos, armas y hechizos) y otra de la que sólo ha trascendido que se editará en verano de 2003.

El rol persistente tampoco escapa a la fiebre de los añadidos. *Age of Shadows*, una expansión de *Ultima Online*, va a incluir una herramienta para diseñar edificios, las profesiones de nigromante y paladín, 13 nuevos movimientos ofensivos, nuevos territorios y mazmorras y las pertinentes mejoras graficas. Pero la palma se la lleva *Shrouded Isles*, la primera expansión oficial de *Dark Age of Camelot*, que ya está disponible en otros países. Aportará 18 nuevas zonas, seis nuevas clases de personajes, tres razas y nuevas armas, aventuras y monstruos. Otra esperada novedad es que incorporará la versión 4.0 del motor gráfico NetImmerse 3D, que aprovechará toda la potencia de las nuevas tarjetas gráficas y añadirá superficies brillantes, texturas en alta resolución, sombras dinámicas y demás virguerías.

REFORMAS EN WOLFENSTEIN



El que en teoría debía ser uno de los añadidos a tener en cuenta para este 2003 al final se ha convertido en una pequeña secuela. Enemy Territory será un juego independiente que no requerirá de Return to Castle Wolfenstein para ser jugado. Lo más destacable será su modo multijugador, ya que se potenciará el trabajo en equipo y será posible ascender. También ofrecerá nuevas armas y un modo para un jugador donde priman las misiones en equipo y se ha mejorado la IA.

LOS MÁS ESPERADOS

NEVERWINTER NIGHTS
SHADOWS OF UNDRENTIDE

Puede que la Red albergue centenares de añadidos listos para ser descargados gratuitamente, pero sólo Bioware es capaz de crear campañas así de apasionantes y de atractivas.

BATTLEFIELD 1942
THE ROAD TO ROME

Counter Strike sigue siendo el más jugado, pero tal vez sea Battlefield 1942 el juego multijugador que reine en los años venideros. Y esta expansión parece que lo mantendrá lejos del alcance de la competencia.

CIVILIZATION III
PLAY THE WORLD

Básicamente aporta las opciones multijugador que debería haber incluido el Civilization III original pero se quedaron fuera por problemas de calendario. Apunta a bomba o a desastre. Dependerá de los retoques finales.

HEROES OF MIGHT & MAGIC IV
WINDS OF WAR

La increíble variedad de extras que incluye Winds of War promete hacer las delicias del creciente número de aficionados a la saga Heroes of Might and Magic que hay en este país.

BATTLE REALMS
WINTER OF THE WOLF

Oportuna ampliación que va a darle una segunda oportunidad a un juego injustamente ignorado en su día. Añadirá una nueva campaña y una interfaz multijugador muy mejorada.



Por S. Sánchez

El nombre de la operación militar de Naciones Unidas en Somalia en los primeros 90 **fue Restaurar la Esperanza**. Y eso es, precisamente, **lo que se ha propuesto Novalogic** con su nueva entrega de *Delta Force*. **Cada nuevo detalle de este juego apunta en la misma dirección**: tal vez exista un futuro (¿espléndido?) para la saga.

DELTA FORCE BLACK HAWK DOWN

Nunca he considerado que la saga *Delta Force* esté entre los mejores juegos de acción táctica. Ni siquiera pueden considerarse buenos juegos de acción, ya que, desde sus orígenes, han caído una y otra vez en los mismos errores. Novalogic siempre se caracterizó por facturar juegos de ambientación militar con buenos sistemas gráficos, pero con *Delta Force* cometió serios errores de concepto que lastraron la serie desde el principio. El primer juego apostaba por el uso de *voxels* (píxeles volumétricos) en un intento de aprovechar las primeras tarjetas de aceleración gráfica que dio como resultado un juego bastante desagradable a la vista.

En cuanto a la jugabilidad, más que de acción táctica, parecían juegos de tiro al pato. Te alejabas del enemigo, recurrías al potentísimo zoom y te dedicabas a masacrar a tus rivales desde una cómoda distancia. Los *Delta Force* nunca han transmitido la menor sensación de peligro o de inmersión en el conflicto en que participas. Y ése es, precisamente, el problema que pretende resolver *Black Hawk Down*.

Balas cargadas de cine

El juego se titula como se titula porque hay una licencia cinematográfica detrás, la de la película de Ridley Scott *Black Hawk derribado*, que a su vez tiene un libro detrás. Pero, como empieza a ser habitual, la licencia aporta una ambientación determinada y poco más, porque el juego no sigue al pie de la letra ningún modelo ni de cine ni literario.

Y es una suerte, porque eso va a asegurarnos una variedad de misiones considerable. La película sigue el desarrollo de una única misión, la desarrollada por las tropas norteamericanas en Somalia en el marco de la campaña Restaurar la Esperanza. Esa misión va a reproducirse en el juego con una cierta precisión, pero las demás van a basarse en situaciones, objetivos y puntos de partida muy diferentes.

Además, el juego tampoco se ceñirá a la ortodoxia de los Delta Force, ya que también podrás manejar otra unidad especial estadounidense: los Rangers. Eso supone que tendrás acceso a distintas armas. Los



Recuerda que estás en misión de paz. Los civiles son sagrados.

BASADO EN HECHOS REALES



La misión que en la que se basa la película *Black Hawk derribado* tuvo lugar el 3 de octubre de 1993 en la capital de Somalia, Mogadiscio. El objetivo era la captura de dos tenientes del dictador somalí Mohamed Farrah Aidid. Estaba calculado que los 120 soldados norteamericanos la llevaran a cabo en 30 minutos, pero la acción relámpago acabó convirtiéndose en una tensa batalla de 22 horas. El resultado fue la captura de los dos oficiales, 18 soldados norteamericanos fallecidos, un millar de somalíes muertos y dos helicópteros Black Hawk MH-60L derribados por mercenarios somalíes. Una semana después de esta calamitosa operación, considerada la segunda gran derrota de Estados Unidos tras Vietnam, las tropas norteamericanas se retiraron y dejaron solas en la zona a las fuerzas de pacificación de las Naciones Unidas.

Rangers dispondrán de muchos juguetes bélicos, pero las operaciones más delicadas y el mejor armamento van a quedar reservados a los Delta Force.

Hay que recordar que la operación Restaurar la Esperanza tenía como prioridad hacer llegar alimentos a la población. Para ello, se contaba con la ayuda de las fuerzas de las Naciones Unidas, que también harán acto de presencia en este juego y servirán de pretexto para alguna de las misiones. La beta que hemos probado ahora demuestra que habrá una cierta variedad de objetivos y, sobre todo, que el ritmo de las misiones se irá acelerando progresivamente. Con frecuencia, empezarás de forma más o menos relajada, con un objetivo inicial en apariencia rutinario. Pero las acciones se irán complicando y, justo cuando pienses que la cosa ya no puede ponerse más fea, algo se torcerá y la misión alcanzará su clímax.

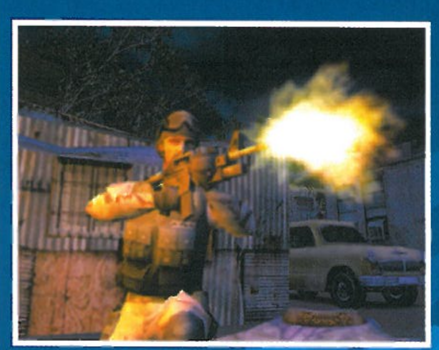
Cartón piedra

Los escenarios resultarán un tanto monótonos, pero ello se debe a que los desarrolladores han querido ser fieles a la realidad de la Operación Restaurar la Esperanza, que se llevó a cabo íntegramente en Somalia, más concretamente, en Mogadiscio y cercanías. Así pues, el motor renovado de *Comanche 4* mostrará casi siempre una ciudad rodeada de desierto.

A nivel gráfico, el juego da un considerable salto cualitativo. Los personajes ganan en detalle y los edificios, pese a su algo rutinario acabado, dan el pego incluso cuando te acercas a ellos. *Delta Force: Land Warrior* ya conseguía reproducir con cierto éxito las luchas a corta distancia y dentro de edificios, pero será *Black Hawk Down* el que lleve este aspecto a su plena realización. Seguirá siendo posible y eficaz recurrir a tácticas de francotirador, pero se potenciarán mucho las distancias cortas y el uso de estrategias de equipo en una situación de guerra urbana.

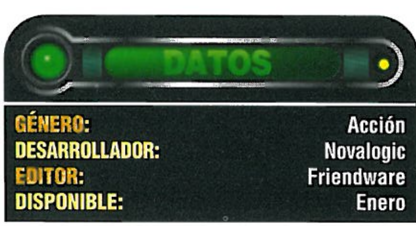


El agua se ha reproducido de forma muy realista.



Los Delta Force tendrán acceso al mejor armamento.

Para que las tácticas de grupo funcionen a la perfección, se están introduciendo pautas de IA muy mejoradas en los miembros de tu unidad y añadido un sistema de órdenes avanzadas muy eficaz. En las misiones que hemos jugado, los compañeros controlados por el ordenador se comportaban con singular eficacia. Con el asesoramiento de militares que participaron en la operación Restaurar la Esperanza, el equipo de desarrollo ha reproducido tanto las tácticas norteamericanas como la tendencia a agruparse



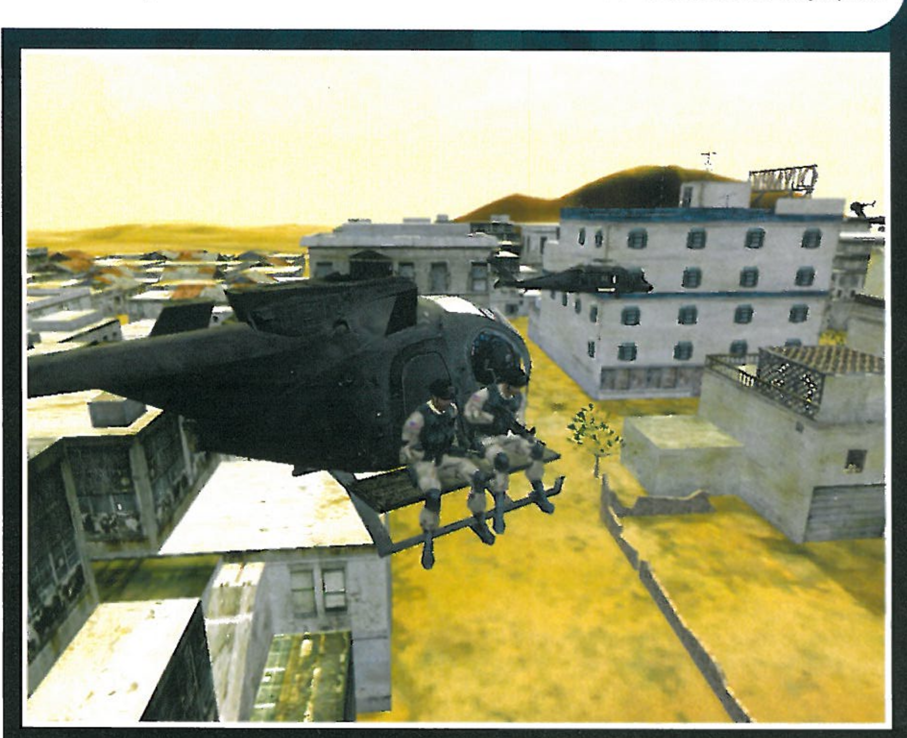
DATOS

GÉNERO:	Acción
DESARROLLADOR:	Novalogic
EDITOR:	Friendware
DISPONIBLE:	Enero



EN RESUMEN

Una considerable mejora con respecto a anteriores *Delta Force*. Los gráficos serán mucho mejores y la jugabilidad no va a limitarse al abuso de los rifles de francotirador. Tras varios intentos, parece que Novalogic va a conseguir en la acción táctica lo que ya hizo en la simulación bélica.



Entrando hasta la cocina. Y por la vía rápida.


Cuando recorras las calles de Mogadiscio, el enemigo te acosará.


Cuando entres en un edificio, podrás usar granadas cegadoras.

en lugares estratégicos y tender emboscadas de la milicia somalí. Eso significa que con frecuencia te verás literalmente rodeado de enemigos. Y es en esas situaciones cuando la IA de tus muchachos brillará con plena intensidad. Se las arreglarán para mantenerse con vida y sacarán partido a su superior preparación y las ventajas que les dan su armamento y su equipo.

Precisión encomiable

Como muestra del buen trabajo que se está haciendo con la inteligencia artificial, destaca una de las misiones que hemos probado. En ella se trata de rescatar a un grupo de cooperantes de Naciones Unidades que está en poder de la milicia enemiga. Mientras tú diriges un equipo y limpias la entrada principal, la otra facción de tu comando, controlada por la máquina, se introduce por una ventana lateral, limpia la habitación en que están los rehenes y asegura el perímetro.

Se están introduciendo pautas de IA mejoradas para que las tácticas funcionen a la perfección

Se podría pensar que todo responde a pautas preestablecidas, pero si repites la misión varias veces te darás cuenta de que todas las acciones dependen de cómo se interrelacionan las inteligencias artificiales de ambos bandos y de una serie de variables aleatorias en las que interviene un factor decisivo: lo que tú hagas. Las misiones pueden saldarse con la pérdida de algún rehén o algún miembro de tu unidad, pero si no cometes errores conseguirás superarlas con total limpieza.

De esta misma misión pueden destacarse otras novedades que serán una constante en *Delta Force: Black Hawk Down*. Por un lado, la excelente música, a la altura de la banda sonora de la película, y por otro, el decisivo papel que juegan los helicópteros. Con ellos, podrás asumir la posición de artillero lateral y participar en electrizantes misiones de transporte, evacuación o apoyo aéreo. Los momentos en que sobrevuelas el escenario prometen ser una auténtica delicia. Descubrirás que no es nada fácil alcanzar los blancos cuando estás en movimiento y volando rápido para no ser alcanzado por cohetes tierra-aire.

Precisamente, una de las grandes novedades del modo multijugador será la posibilidad de usar los helicópteros, algo que ya se apreciaba en la demo para varios jugadores que probamos hace un par de meses. Los helicópteros tienen asignado un punto de aterrizaje y una serie de rutinas de vuelo estable. Cualquier bando podrá usarlos siempre y cuando sean del mismo equipo los que vayan dentro. Una vez en el aire, se podrá reconocer el terreno para ir localizando las unidades enemigas antes de abrir fuego sobre ellas. Pero no será fácil reconocerlas, ya que en el modo multijugador todos los implicados serán norteamericanos, no sea que la posibilidad de manejar milicianos somalíes pervierta nuestras jóvenes mentes y nos acerque al Eje del Mal.

El objetivo de Novalogic es que los servidores puedan alcanzar alrededor de 50 jugadores a la vez y que éstos jueguen en escenarios muy variados, con multiplicidad de objetivos.


¡Black Hawk derribado! Misión de emergencia para rescatar a los tripulantes.



Viaja a las entrañas de tu PC. **Juega dentro de tu máquina de juegos**. Ésta es **la idea que intentó plasmar la película** original hace ya dos décadas. **Monolith recoge el relevo** generacional para plasmar que existe todo **un universo dentro de nuestro disco duro**.

TRON 2.0

Por J.J. Cid

Coincidiendo con el veinte aniversario de la película original y con el lanzamiento de su versión especial en DVD, Monolith está preparando una puesta al día de la película que nos mostró lo duro que es ser héroe de videojuegos.

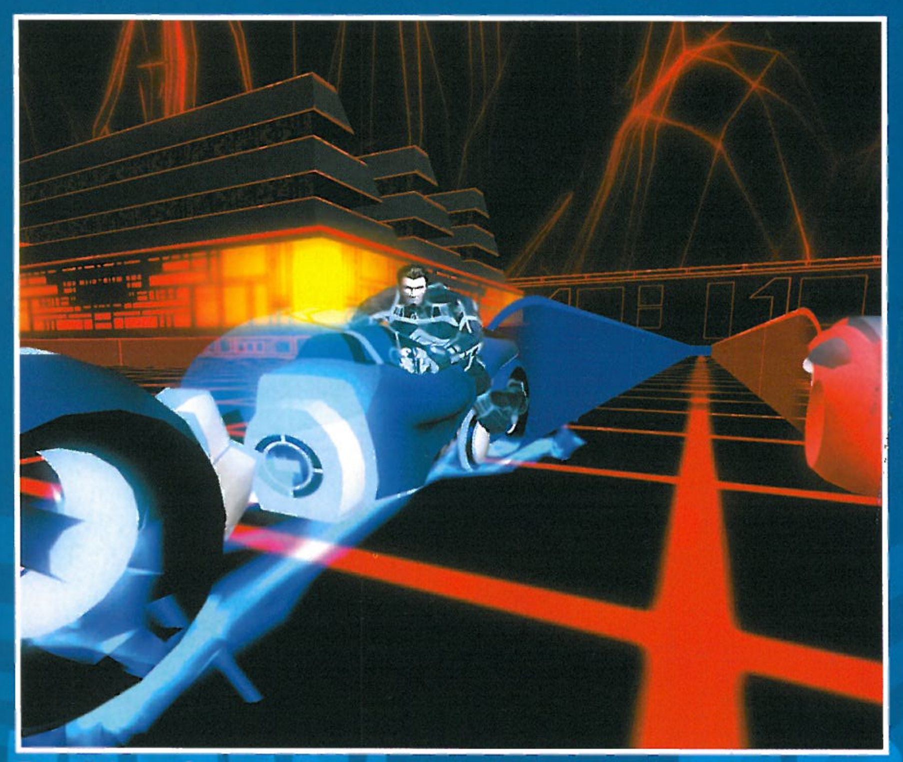
Han transcurrido veinte años desde que ocurrieron los acontecimientos narrados en la película. Su protagonista, Alan Bradley, ha continuado con sus investigaciones y dedica todo su empeño a desarrollar un nuevo proyecto que ha bautizado como Tron Legacy. El hábil científico trabaja en la corrección de los algoritmos que permiten digitalizar a un ser humano dentro de un ordenador, información que se perdió al final de la película original. Parece que sus investigaciones han fructificado y podrá volver al ciberespacio, pero han pasado veinte años y el universo digital ha dejado de ser tan reducido como antaño.

DATOS

GÉNERO:	Acción
DESARROLLADOR:	Monolith Productions
EDITOR:	Planeta DeAgostini
DISPONIBLE:	Mayo

EN RESUMEN

Después de veinte años, parece que por fin llegará el juego definitivo basado en la película *Tron*. Duelos de disco, carreras con motos de luz, acción y aventura en un universo sobradamente conocido, pero que nunca habíamos visto desde este punto de vista. Esperemos que por fin se le haga justicia.


Tus reflejos serán puestos a prueba en los enfrentamientos motorizados.


Manejarás a Jet, hijo del protagonista de la película original.

El protagonista del juego será Jet Bradley, hijo de Alan y Lora. Jet, como no podía ser de otra manera, es diseñador de videojuegos y todo un experto a la hora de jugarlos. Estas dos cualidades le serán de gran ayuda a la hora de moverse entre agresivos bots, desafiantes firewalls, rápidos formateos o destructivos virus.

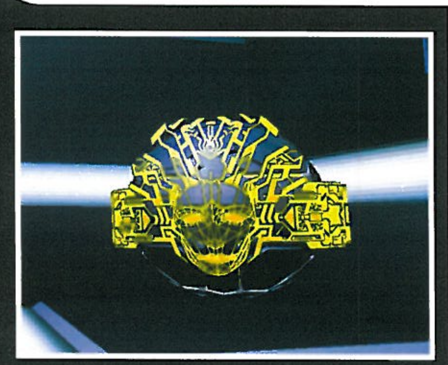
Un universo de bites

Como decíamos, el universo virtual se ha expandido. Las posibilidades de conexión han evolucionado considerablemente en estos veinte años, y eso se verá reflejado en muchos de los conceptos del diseño del juego. Jason May, de Monolith, indica que "el desarrollo tecnológico nos ha permitido incorporar puzzles relacionados con la informática tal y como hoy la conocemos, como uno que consiste en desactivar un firewall para acceder a otro sistema o la posibilidad de pasar de unos ordenadores a otros, lo que otorga más libertad a la hora de diseñar diferentes entornos visuales". Será curioso saber cómo es estar dentro de un router, visualizar el proceso de formateo o ver cómo actúan los antivirus contra las amenazas externas.

Monolith ha modificado su conocido motor gráfico Lithtech para la ocasión. Lithtech Triton es el nombre que han dado a la herramienta encargada de dar forma al universo que veremos en *Tron 2.0*. El juego tendrá el típico aspecto de los juegos de acción en primera persona, pero el componente de aventura será el dominante en la mayor parte del juego.

Por lo que hemos podido ver, presenta un aspecto cuanto menos curioso. Es difícil concebir visualmente cómo serán las entrañas de nuestros ordenadores y sus habitantes. Siguiendo con el diseño propuesto en la película original, Monolith apuesta por un universo repleto de colores, planos y formas angulosas. A primera vista, puede parecer algo simplón y de una calidad cuestionable. Pero viendo el juego en movimiento, se advierte que realmente está bien solucionado el entorno gráfico y que se ajusta como un guante al ambiente que se pretende mostrar.

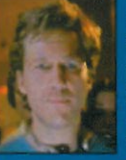
Inquiriendo sobre este punto a responsables del producto, nos aseguraron que aunque pueda parecer que muchos entornos están faltos de texturas, realmente han sido implementadas en cada una de las superficies de los escenarios que vemos


Ma3a es un ente virtual creado por tu padre para ayudarte.

LA FAMILIA TRON 2.0

JET BRADLEY
El protagonista de la aventura. Es un programador de gran talento que dedica parte de su tiempo a la creación de videojuegos. Su experiencia en este campo le será de gran ayuda durante el juego.

ALAN BRADLEY
Coprotagonista de la película original y creador del programa *Tron*. Actualmente, es el ingeniero jefe de ENCOM. Tras la película, se casó con Lora, que aún trabaja en su proyecto de digitalización.

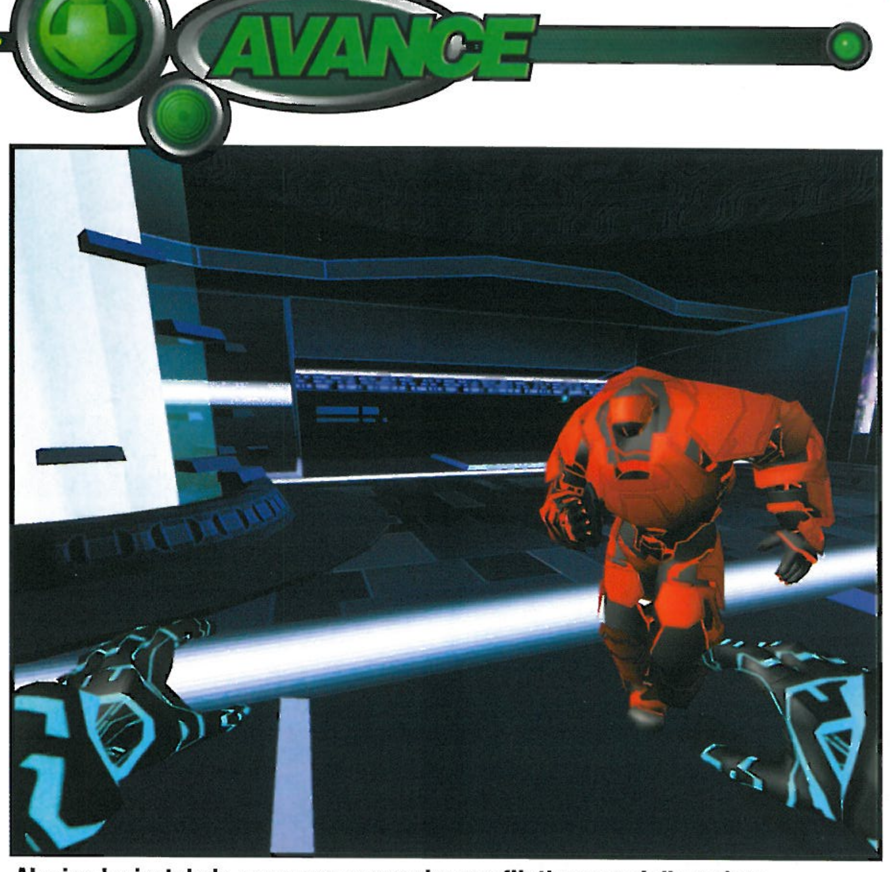
MA3A

Un ente virtual creado por Alan para ayudarle en sus investigaciones. Durante el juego, ayudará y guiará a su hijo Jet en el ciberespacio. Experto en desbaratar sistemas de seguridad.

FLYNN
Otro de los protagonistas de la película. Tras la caída de Control Central, tomó el mando de ENCOM. Después de unos años, Flynn abandonó la compañía y no se sabe cuál será su función en el juego.

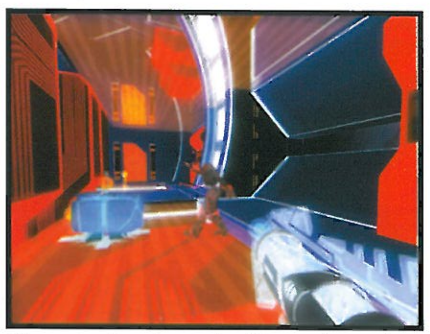
MERCURY
Es algo así como un bot de juego creado por un usuario desconocido. No tiene rival en el manejo de las motos de luz. Será una de las pocas ayudas con las que contará Jet.

THORNE

Antiguo jefe de seguridad de ENCOM. Se digitalizó sin corregir un error del programa y sufrió corrupciones en el proceso. Se ha convertido en un peligroso ente que cuenta con muchos seguidores.


Alguien ha instalado unos programas algo conflictivos en el disco duro.


Para descargarte algunas ayudas, tendrás que superar los firewalls.


Si encuentras las subrutinas adecuadas, podrás alterar tu armamento.

durante el juego. Además, se ha dedicado una atención especial a los efectos de la luz sobre los diferentes objetos representados en el juego.

Turismo por el ciberespacio

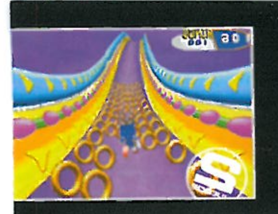
Cuando hablamos de *Tron*, probablemente evoques irremediablemente la vertiginosa escena de la película en que se enfrentan entre sí las motos de luz, tal vez la escena que más juegos ha inspirado en la pequeña historia de la industria virtual. Pues bien, como no podía ser de otro modo, en *Tron 2.0* también tendrás que hacer uso de estas extrañas motos que dejan un destructivo halo de luz y que tan solo son capaces de girar en ángulos de 90 grados.

Crear un mundo alternativo no es tarea sencilla. Y diseñar el aspecto visual de todos los elementos que componen un universo ficticio está a la altura de unos pocos visionarios. Entre todos ellos destaca Syd Mead. Este australiano es el responsable de los diseños de películas tan relevantes en este aspecto como *Tron*, *Blade Runner* o el *Aliens* de James Cameron. En Monolith, han querido que este genio creador aportase su granito de arena al producto. Suyos han sido los diseños de las nuevas motos de luz que manejaremos en el juego.

Monolith apuesta por un universo repleto de colores, planos y formas angulosas

Por desgracia, y aunque el juego contará con un modo multijugador (para los duelos de disco), no será posible enfrentarse a rivales humanos al volante de estos extraños vehículos luminosos. Según fuimos informados por Julia Coombs, responsable del producto en Europa, "después de evaluar su comportamiento en red, se desestimó esta posibilidad debido a la gran carga de información que debería soportar la red en cuestión". Eso haría del todo inviable este tipo de partidas entre varios jugadores, así que tendremos que conformarnos con disfrutar el juego sin esta opción.

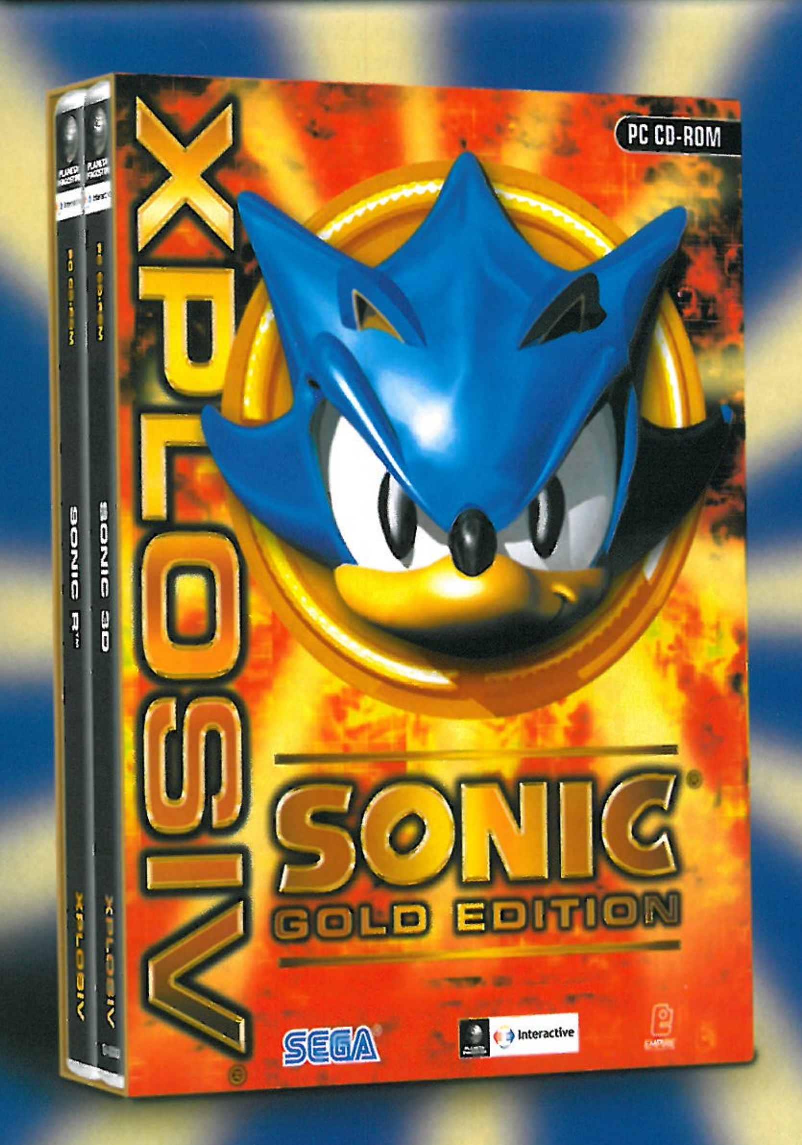

Sin remordimientos al acabar con el enemigo: es un simple puñado de bites.







SONIC®
GOLD EDITION





LAS DOS MEJORES AVENTURAS DE SONIC



+

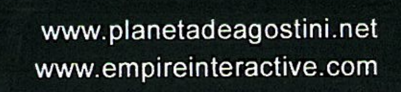


EN UN PACK DE LUJO





www.planetadeagostini.net
www.empireinteractive.com






Por J. Font

AMERICAN CONQUEST

Dispondrás de un inmenso continente poblado por una docena de facciones distintas. Tanto si empiezas por Cuba o el Labrador como por la Tierra de Fuego, América te espera. Tú sólo tendrás que crecer y conseguir dominar la última pulgada de escenario.

Mientras *Cossacks 2* aún está cocinándose, GSC se ha enfrascado en un proyecto paralelo: adaptar el *Cossacks* original a la conquista del continente americano. *American Conquest* es, más que un juego nuevo, una variante. Arranca en 1492, con la llegada a América de las carabelas del marino de la peluca y el huevo cascado, y acaba con los enfrentamientos de ingleses y franceses en el lejano norte hacia 1813.

Dada la extensión del territorio representado y la docena de civilizaciones que encontraremos en él, el título promete ser una gran experiencia. Su modo individual va a incluir ocho campañas distintas, todas basadas en hechos históricos y cada una con su propio protagonista. Además, también contará con nueve partidas rápidas y seis más exclusivas del modo multijugador que se basarán en batallas históricas.

Europa contra América

Uno de los retos más difíciles que deberán afrontar los desarrolladores del juego es cuajar el equilibrio suficiente entre las civilizaciones implicadas. Y va a ser difícil, porque los europeos dispondrán de armas de fuego que los indígenas deberán compensar de alguna manera.

En GSC han buscado distintas fórmulas para evitar que un puñado de fusileros acaben rápidamente con toda una tribu de indígenas. Por eso, las unidades con armas de fuego serán lentas de producir y exigirán una considerable acumulación de recursos. En el campo de batalla, la lentitud a la hora de cargar las armas hará que sean vulnerables al ataque de unidades más ágiles y eficaces en el combate cuerpo a cuerpo, sobre todo si les superan en número.

DATOS

GÉNERO:	Estrategia
DESARROLLADOR:	GSC Game World
EDITOR:	CDV
DISPONIBLE:	Febrero

EN RESUMEN

No supondrá un paso al frente, pero sí una muy interesante variación del concepto de *Cossacks*. Esta conquista de América ofrecerá escenarios inmensos y un número indecente de unidades. Además, tal vez se convierta una experiencia incluso más variada y dinámica que el juego en que se basa.



Temido momento. Llegan los conquistadores con sus pechos de hojalata.


Los mapas serán más vistosos, con más opciones y... muy grandes.


Canoas saltando por los aires ante la furia de los cañones... Bienvenido al Nuevo Mundo.

El juego va a incluir 100 tipos de unidades distintas, cada una con sus peculiaridades. Olvídate de emplear un solo tipo de ellas, ya que en ese caso será bastante fácil sacar partido de sus puntos débiles. La creación de un ejército con unidades de varios tipos y su correcta disposición en el campo de batalla resultarán cruciales para salir airoso de los combates.

Si jugaste a *Cossacks*, te llamarán la atención los extensos escenarios, hasta cuatro veces más grandes en esta nueva versión. La exuberancia del continente americano, con sus variados paisajes, su flora y su fauna va a verse fielmente reflejada en el juego. En la práctica, eso supondrá grandes diferencias entre unos escenarios y otros. Y como éstas afectan a aspectos cruciales como la orografía, se traducirán en una extraordinaria diversidad de variables tácticas a tener en cuenta. Podrás controlar desfiladeros o esperar que el enemigo atraviese un desierto sin un triste cactus tras el que parapetarse para aniquilarlo a placer. Y también encontrarás cuevas en las que esconderte para tender emboscadas.


Equilibrar facciones tan diversas será un reto de enorme complejidad.

Animales y plantas aportarán alimento, pero también un rico entorno visual en el que se apreciarán texturas más trabajadas, más colorido y más detalle. También van a mejorar las animaciones de las múltiples unidades del juego, tanto en la forma en que las veremos como en la diversidad de movimientos disponibles.

El mar es otro de los focos de atención preferente de este juego. Las tropas marinas están experimentando cambios sustanciales. Los navíos van a ser más grandes, contarán con mejores animaciones y, además, disfrutarán de una mayor facilidad de movimiento. Si hay algo que caracterizaba a las unidades navales de *Cossacks*, era la rigidez y aparatosidad con que se desplazaban. Por suerte, ese aspecto va a cambiar sustancialmente con la llegada al nuevo continente.

Manifestaciones a gran escala

Al igual que el renacentista título en que se basa, el juego soportará un gran número de unidades en el campo de batalla. Aseguran que el tope está en 16.000. Para organizarlas, se ha echado también mano de oficiales, tamborileros y estandartes


El alto número de efectivos será la otra ventaja con la que contarán los indígenas.


Jugar con los indios permitirá disfrutar de las ventajas de la vida nómada



Las grandes batallas siguen siendo el sello distintivo de GSC.

que permiten crear formaciones y hacer que se muevan ordenadamente por el escenario. También ganarán experiencia durante los combates y se podrán capturar edificios, colonos o piezas de artillería (que en esta ocasión necesitarán de artilleros que las carguen y desplacen por el escenario). Además, deberás asegurarte de que a tus tropas no les faltan suministros para que mantengan la moral alta y no desfallezcan.

Habrá una distinción más clara entre edificios militares y civiles que en *Cossacks*. Las empalizadas y muros han desaparecido, y tendrás la oportunidad de acceder a 106 construcciones distintas. Esta vez, dispondrás de fuertes y fortalezas militares que te permitirán albergar edificios en su interior. Deberás construir alrededor de ellos la infraestructura que te permita obtener recursos y mejorar tu civilización. La forma en que sitúes los fuertes será vital para que los edificios civiles estén suficientemente protegidos.

El juego va a incluir 100 tipos de unidades distintas, cada una con sus peculiaridades

No obstante, una buena defensa de casi cualquier construcción podrá consistir siempre en dejar unidades en su interior. Y algunas de las facciones en liza apenas deberán preocuparse por cómo ubican sus edificios, ya que, al ser nómadas, podrán llevarlas a cuestas y establecerse donde los recursos abunden y el terreno aporte defensas naturales.

Mercadeo y relaciones

En cuanto a recursos, también van a establecerse medidas para que el juego sea lo más equilibrado posible. Los europeos deberán acumular de todo para ir desarrollando sus estructuras, mientras que las tribus indígenas podrán prescindir de algunos recursos y, en algunos casos, no tendrán la capacidad de obtener otros que tal vez les serían útiles. Eso se debe a una cierta voluntad de los desarrolladores de ser fieles a la historia, ya que algunas tribus indias, por ejemplo, desconocían lo que era la minería. Así que, para obtener algunos de estos recursos, no les quedará más remedio que comerciar, una tarea que resultará ahora algo más grata, ya que se están mejorando las opciones diplomáticas del juego.

En definitiva, *American Conquest* se basa en un tipo de estrategia mucho más rico y variado que el que ofrecía el excelente *Cossacks*. El nada desdeñable número de civilizaciones, con sus propias características y unos escenarios hechos a conciencia son características que aseguran diversión para rato. Lo más difícil será conseguir el suficiente equilibrio para que conquistadores y colones no se conviertan en genocidas a lo grande dada su ventaja tecnológica. Si lo consiguen, la igualdad de oportunidades habrá llegado al continente americano. Aunque sea con 500 años de retraso.

TRAS LA ESTELA DE COLÓN

Para que te hagas una idea del juego, te ofrecemos un resumen de nuestra primera hora en el Nuevo Mundo. La tuya será más o menos igual.



1 Acabamos de pisar el continente y ha llegado el momento de establecer una base para obtener recursos y alimentos. Los indígenas no se mostrarán muy belicosos, pero mejor no les provoquemos.



2 Conocer el terreno será nuestro segundo cometido. Descubrimos las primeras ruinas mayas y los contactos con los indígenas serán más frecuentes. No obstante, sólo estamos reconociendo el terreno.



3 Llegó el momento de empezar con el expolio. Por suerte, encontramos una gran variedad de recursos. Debemos construir minas y soldados para defenderlas. El genocidio se empieza a fraguar.



4 Los indígenas ya no están tan tranquilos con nuestra presencia. Eso de que les explotemos los recursos les hará saltar el resorte belicoso. Se mueven rápido por el escenario. Y lo aprovechan.

WARRIOR KINGS Battles

Por J. Font

Pocos son los juegos elegidos para acaparar portadas. Y **no siempre** son **los mejores**. ***Warrior Kings* era** un vino viejo y noble, ideal **para grandes degustadores** y paladares exquisitos. Y su secuela se ha propuesto demostrar que **es posible mejorar lo bueno**.



Los magos podrán convertir los recursos en unidades de ataque.



La maquinaria de guerra está sólo al alcance de los ateos.



La orografía seguirá teniendo un papel predominante en la estrategia.

Black Cactus ha remodelado en profundidad su juego de estrategia medieval y de fantasía. Esta secuela retoma las reyertas del título original algo más de un siglo después. Caballeros y demonios andan enzarzados en la pugna por reunificar el reino bajo un mismo cetro, y de eso trata la campaña central en que pronto vas a poder tomar parte.

Se desarrollará en una versión alternativa y mágica de la Europa que conocemos, y tu objetivo en ella será abrirte paso hasta la misteriosa región de Telemagna, donde radica el poder del Imperio y te aguardan las fuerzas del Mal. "El modo en que llegues a ella dependerá de tus decisiones y del nivel de dificultad que estés dispuesto a asumir. Puedes optar por la vía directa, aunque es muy probable que te quedes en el intento", explica Ian Turnbull, director del proyecto.

El sacrificio de vidas o las oraciones harán que las hordas de ultratumba o celestiales te ayuden

Saquear o convertir

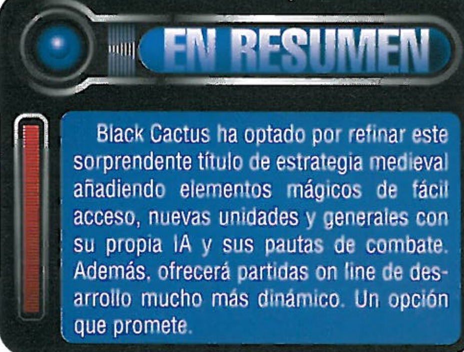
Encontrarás medio centenar de generales (cada uno de ellos con pautas de IA personalizada y su propio estilo de combate) repartidos por las regiones que integran este continente mágico. Tu objetivo al llegar a cada nueva región consistirá en conseguir que los generales se unan a tu causa. Si no lo hacen, deberás exterminarles, por supuesto. Así que cada región promete ser un reto distinto que te obligará a cambiar la estrategia para adaptarte a las nuevas circunstancias. A veces te convendrá optar por las persuasión y otras deberás tirar de ejército y aplicar tus artes de combate. Los desarrolladores han optado por huir de los clásicos sistemas lineales de campañas en las que las misiones se suceden en un orden preestablecido.

Si hay algo que caracterizaba el primer *Warrior Kings* es que era un juego "moral", en el que debías optar entre alinearte con el bien, con el mal o apostar por un desarrollo tecnológico al margen de las tenebrosas razones del averno o del cielo. El juego no va a cambiar en ese aspecto, así que podrás seguir definiendo cómo te alineas en función de los edificios que construyas . Tampoco se



DATOS

GÉNERO:	Estrategia
DESARROLLADOR:	Black Cactus
EDITOR:	Planeta DeAgostini
DISPONIBLE:	Febrero



EN RESUMEN

Black Cactus ha optado por refinar este sorprendente título de estrategia medieval añadiendo elementos mágicos de fácil acceso, nuevas unidades y generales con su propia IA y sus pautas de combate. Además, ofrecerá partidas on line de desarrollo mucho más dinámico. Un opción que promete.



Nada como unas cuantas criaturas del averno para desgastar al adversario.



Como en el título original, tienen cabida los grandes despliegues de tropas.



El bien y el mal siguen marcando diferencias en esta fantasía medieval.

han modificado los tipos de recursos ni la fórmula para recogerlos, ya que los cambios tienen que ver con las opciones y estilos de juego, la aparición de nuevos personajes y nuevas fórmulas para invocar más rápidamente criaturas poderosas.

Según Turnbull, "una gran novedad es que el sacrificio de vidas o las oraciones hará que las hordas de ultratumba o celestiales acudan a ayudarte". Junto a ellas, cobrará importancia una nueva unidad: los chamanes. Estos hechicerillos de tres al cuarto, en palabras de Ian Turnbull, "se caracterizan por su habilidad para dar vida a los recursos del juego. También pueden convertir las unidades enemigas en recursos e incluso aprovecharlos como tales". Finalmente, para despistar al enemigo, podrás crear ejércitos de mentirijilla (como los tanques y aviones de cartón piedra de Sadam Hussein), que se desvanecerán al ser atacados y crearán confusión a tu oponente sobre las verdaderas dimensiones de tu ejército.



Las ciudades siguen siendo la clave de tu desarrollo.

Más equilibrio

La versión anterior no era del todo equilibrada, ya que optar por la tecnología implicaba una cierta desventaja. Como no tenían ninguna unidad con habilidades especiales, todo su poder se basaba en el ataque a distancia. Turnbull nos explicó que "ahora su infantería, además de utilizar los arcabuces, podrá recurrir a la bayoneta calada, lo que hará que estas unidades resultan mucho más eficaces en el combate cuerpo a cuerpo". Los tecnófilos también tendrán acceso a los carros bomba, que serán muy útiles para causar importantes desperfectos.

En cuanto a opciones de juego on line, la secuela va a ir bien surtida. "Hemos estado buscando fórmulas de juego ágil para que jugar una partida en Internet no sea sinónimo de pasar la noche en vela", explica Turnbull. Así que su secuela estrenará un nuevo modo de juego que se ha bautizado con el nombre de Valhalla (nombre de la sala en la que el dios nórdico Odín recibía las almas de los héroes muertos en el campo de batalla). En palabras del director del juego, "se tratará de un sistema rápido de batallas en el que se va a obviar por completo la gestión de recursos". Antes de empezar la partida, se podrán elegir los ejércitos con los que vas a jugar y sus generales. Una vez en la partida, se tratará de capturar la bandera al enemigo o enemigos, ya que podrán jugar hasta ocho jugadores tanto si las plazas las cubren rivales humanos como si las asume la IA del juego. Cuando un ejército sea exterminado, se podrá volver a crear para mandarlo de nuevo al campo de batalla. El máximo de veces que tus huestes pueden ser resucitadas será uno de los aspectos a configurar antes de la partida.

Así que parece que las excelentes dosis de estrategia del primer *Warrior Kings* se ven reforzadas con los nuevos elementos que Black Cactus está incorporando.

AVANCE

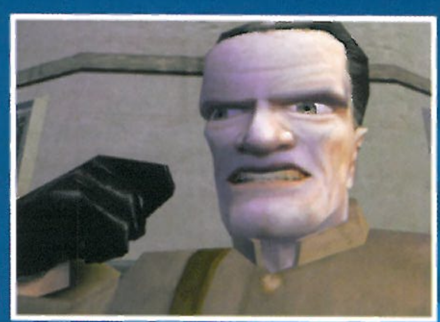
IMPOSSIBLE CREATURES

Abran paso al rey Midas de la genética, **al loco peligroso que convierte** cualquier muestra de **ADN en estrafalarios animales** sedientos de sangre. A ti, en definitiva. No dudes que **la guerra nunca fue tan grotesca**, científica y, sobre todo, animal.

Por J. Font



A medida que avances, accederás a bichos de mayor envergadura.



Como buen científico loco, tu rival creará un ejército extravagante.

Este juego se inspira a partes iguales en la literatura de terror de serie B y los no menos pavorosos avances en el campo de la ingeniería genética. Lo firman los creadores de *Homeworld*, Relic Entertainment, y en él serás un científico un tanto desquiciado que se dedica a realizar cruces genéticos entre diferentes especies animales para conseguir que se adapten a todo tipo de ecosistemas. Es decir, que podrás transformar a los osos hormigueros en osos hormiga.

La historia se desarrollará en los años 30 y en un escenario similar al de la película *La isla del doctor Moreau*. De hecho, en un giro argumental que recuerda a la película, el protagonista, llamado Rex Chance, se desplazará a un archipiélago del Pacífico en busca de su padre, un célebre genetista desaparecido. Como los desarrolladores se han permitido ciertas licencias, en la introducción verás aparecer a tu compañera de aventuras, una colaboradora del padre de Rex, en una locomotora de vapor ¡voladora!

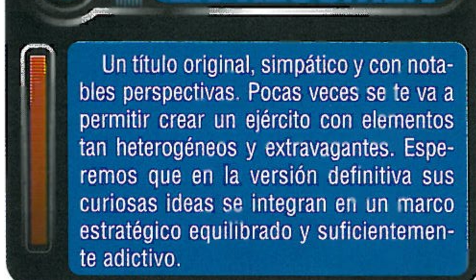


Tendrás que construir una base y gestionar recursos.



DATOS

GÉNERO:	Estrategia
DESARROLLADOR:	Relic Entertainment
EDITOR:	Microsoft
DISPONIBLE:	Febrero



EN RESUMEN

Un título original, simpático y con notables perspectivas. Pocas veces se te va a permitir crear un ejército con elementos tan heterogéneos y extravagantes. Esperemos que en la versión definitiva sus curiosas ideas se integran en un marco estratégico equilibrado y suficientemente adictivo.

A vueltas con el ADN

Se tratará de tomar muestras de ADN de los bicharracos que pueblan la isla y utilizar una curiosa herramienta llamada Combiner para crear nuevas especies que luego te ayudarán a enfrentarte a una serie de terribles amenazas. Gracias al Combiner, podrás asegurarte de que las nuevas especies te convencen, bautizarlas y asignarles un icono identificativo.

Dispondrás de cinco niveles diferentes de investigación, lo que te permitirá acceder a animales cada vez más grandes y poderosos. Al principio, sólo contarás con nueve plazas vacías en las que insertar las unidades que crees, pero luego podrás agruparlas en facciones de varios animales para ir construyendo poco a poco el ejército que manejarás en el campo de batalla.

Por supuesto, no podrás crear nada si no dispones de los necesarios recursos, que serán dos: carbón y electricidad. No podrás acumularlos en grandes cantidades, ya que los desarrolladores parecen haberse propuesto que dispongas de un número limitado de criaturas y que no sea posible formar ejércitos demasiado numerosos. En cualquier caso, la cantidad de recursos que necesites en cada caso concreto dependerá del número de muestras diferentes de ADN que quieras añadir a cada animal.

Durante la campaña, tu ejército irá creciendo sobre la marcha, pero en el modo multijugador se dará prioridad a la opción de formarlo a partir de la cantidad de ADN


La combinación del ADN te permitirá montar un peculiar zoológico.


Defiende tu base y podrás acumular en ella las construcciones necesarias.


El Combiner te permite hacer cruces entre diferentes animales.


El laboratorio es el lugar en el que experimentarás con el ADN obtenido.


Dispondrás de animales con capacidad para atacar a distancia.

que se te asigne antes de empezar a jugar. Podrás crear unidades diseñadas con distintas características para el combate cuerpo a cuerpo, a distancia, aéreas o anfibias.

Las posibilidades del juego prometen ser muchas, pero Relic trabaja en una interfaz que permita acceder a ellas de forma simple. Una herramienta esencial será el llamado Army Analizer, que te ofrecerá información detallada sobre las características de tu ejército y pistas sobre cómo corregir sus posibles carencias.

Mutaciones por doquier

El mayor reto que deberán afrontar los desarrolladores es que el juego resulte equilibrado pese a lo muy variable de la composición de los ejércitos. Los desarrolladores hablan de alrededor de 41.000 combinaciones posibles, un número que permite afirmar que casi todo será posible. Además, una vez creadas, las especies podrán mejorar habilidades concretas y aumentar su capacidad para el camuflaje o la regeneración tras el combate.

En realidad, el número de combinaciones verdaderamente efectivas será más limitado, así que el bestiario útil no será tan extenso como puede parecer a priori. Por ejemplo, un cruce entre mono y león sólo funcionará bien si combinas ciertas partes del cuerpo de cada uno de los dos animales. El sentido común tendrá mucho que ver en el proceso de aprendizaje del juego, y es probable que no tardes en dominar su mecánica.

Los cinco niveles de investigación te permitirán acceder a animales cada vez más grandes y poderosos

Los escenarios se han creado en perfectas 3D e incluyen una orografía que hará que las unidades de largo alcance sean más eficaces en determinados puntos del escenario. No faltarán pequeñas islas en el juego para que puedas sacar partido de tus unidades anfibias y aéreas.



En cuanto a estética, el juego parece un cómic colorista y excéntrico, y no faltará margen para el sentido del humor. No hace falta que te digamos que la combinación de animales permitirá alcanzar resultados realmente grotescos.

A grandes rasgos, la fantasía, el humor y la originalidad parecen las grandes cualidades de este juego. Nadie duda que se sale de lo corriente y que incorpora buenas ideas, pero está por ver si eso se traduce en un juego de estrategia lo bastante equilibrado y preciso o se queda en una pura excentricidad. Pronto veremos cómo se resuelven estos últimos flecos.



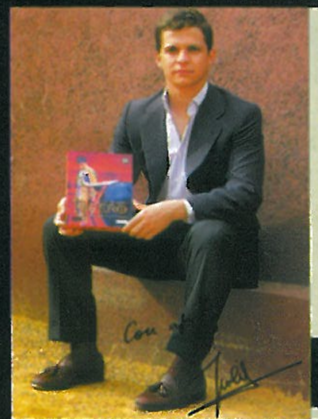
ANÁLISIS A LA CONTRA

NHL 2003

Si leo *Game Live* es porque me gusta seguir de cerca la actualidad de los juegos de PC y necesito referencias fiables para no perderme entre tanta novedad. Por eso me parece que deberías tener más en cuenta criterios como los gustos mayoritarios de vuestros lectores potenciales y el mercado en el que estáis, que es el español. Lo digo porque no entiendo muy bien que dos de los juegos mejor valorados en vuestro número de diciembre sean simuladores de deportes tan minoritarios como el golf (*Tiger Woods PGA Tour 2003*) o el hockey sobre hielo (*NHL 2003*). Lo de *NHL* ya clama al cielo. ¿Cuántas copias va a vender ese juego? ¿A quién le importa que se editen juegos así? ¿Quién se cree que para el mercado español éste sea uno de los juegos de deportes del año? No, es una simple anécdota: ha llegado a España un juego de deportes yanqui que parece que no está mal. Pero aquí jugamos a otras cosas.
Álvaro Hernández. Córdoba

Envíanos tu texto por carta indicando ANÁLISIS A LA CONTRA en el sobre a Game Live - C/ Mestre Nicolau 23, Entlo. - 08021 Barcelona o mediante e-mail a gamelive@ixo.es indicando análisis a la contra en el asunto.

LA CUENTA ATRÁS



Escribir esta columna nunca resulta tan duro como cuando tienes una copa de cava en una mano y una barra de turrón de Alicante en la otra. Más que nada porque tienes que hacerlo con la lengua, que está llena de restos de pavo, con lo que las teclas se ponen perdidas. De todas formas, eso son detalles insignificantes en estas fechas en las que todo es paz, felicidad y armonía. Y si no, que se lo digan a los gallegos, a los que la irresponsabilidad de algunos les ha traído un montón de fuel.

Nava se fue a Madrid a conocer a Lara Croft y volvió con un autógrafo... de El Juli.

Faltan cuatro semanas:

Nuestro líder supremo, el impagable Nava, ha sido secuestrado por una banda de adoradores de las cámaras digitales, así que empezamos nuestro periplo mensual huérfanos de dirección, sentido y liderazgo. Sin él, señores, todo está por hacer y nada es posible.

Faltan tres semanas:

Se reincorpora el Deseado, el Admirable... el Nava, en resumen. No, cielos, todavía no. Debe prestar sus servicios a la revista hermana de las fotitos una semana más. Y Sánchez senior, maquetador ilustre, causa baja por enfermedad severa y galopante. Esto se hunde.

Faltan dos semanas:

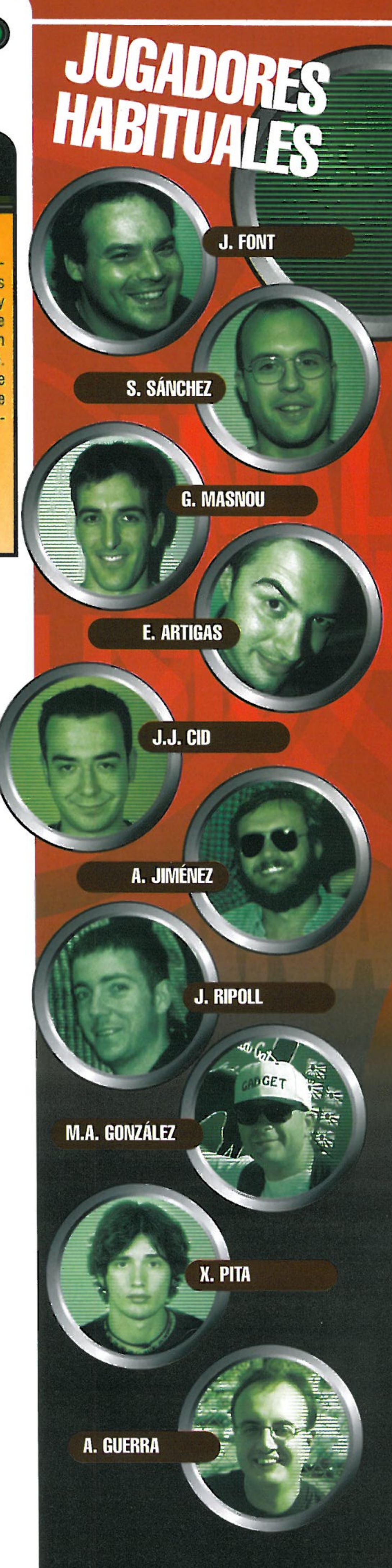
¿Te hemos hablado alguna vez de Roca, nuestro comercial? El tipo es un hacha. Vende páginas a diestro y siniestro y su cartera de clientes es más larga que la lista de romances de Espartaco Santoni. Además, es un tío de una generosidad sin límites y ha prometido que va a pagarse una mariscada a lo grande.

Falta una semana:

Font recibe confirmación oficial de que va a ser destinado ¡a Rusia!, país célebre por sus teatros y sus submarinos. Allí le echará un vistazo a un par de betas de las que ya te informaremos en su momento. Sánchez, más casero él, se conforma con el viajecillo de rigor a Londres.

Hora cero:

En plena resaca de turrones untados en vodka de garrafa cerramos el número de enero. Se ha resistido lo suyo, el condenado, pero ya va camino del paraíso del papel lleno de dibujos y letras, el lugar en que los sueños editoriales más delirantes se hacen realidad: la imprenta.



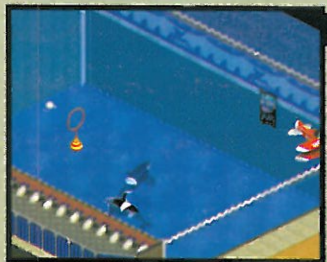
EL BUENO EL FEO Y EL MALO

Ahora que el gordo barbudo ya ha dejado de colarse en nuestras chimeneas, podemos sentarnos a esperar la visita de los tipos de los camellos y las capas de terciopelo. Les hemos pedido un año sin sobresaltos, con no demasiado trabajo y, sobre todo, con quintales métricos de buen software.



EL BUENO

El quinteto protagonista de *The Gathering Storm* es todo lo bueno o todo lo malo que tú decidas que sea. Pero en esta época de crisis de arquetipos morales, cuando ni siquiera se sabe si es el gobierno o la oposición quien llena de chapapote las playas, los héroes del rol son un valor seguro.



EL FEO

Basta con visitar un acuario o irse a bucear a las Canarias para comprobar lo feas que son la inmensa mayoría de las especies marinas. *Zoo Tycoon* incorpora en su última expansión todo un catálogo de bichos subacuáticos cuya fealdad suprema eriza los pelos de las axilas.



EL MALO

El malo del mes ha sido Nava, que nos ha dejado tirados, pero como eso no se puede decir porque es el jefe, habrá que buscar un candidato alternativo. ¿Qué tal los japoneses de *Sudden Strike II*, que jugaban sucísimo con el rollo ese de los kamikazes y, además, perdieron?

NUESTRAS FICHAS

Una rápida ojeada a nuestras fichas técnicas te permitirá descubrir:

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 233; 32 MB de RAM
Recomendado: PIII 600; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas — No / Sí
Sin tarjeta 3D
Direct 3D
Open GL

Multijugador
Un mismo PC — LAN 16 — Internet 16

Idioma Textos de pantalla — Voces

- Qué procesador y memoria debe tener tu equipo para que puedas jugar.
- Con qué procesador y memoria podrás disfrutarlo a la perfección.
- Si puedes o no jugar en caso de que no tengas una tarjeta gráfica 3D.
- Con qué API es compatible si utilizas aceleración gráfica.
- Si tiene o no restricciones de edad.
- Hasta cuántos jugadores pueden participar vía Internet.
- Hasta cuántos jugadores pueden participar en red local.
- Cuántos jugadores permite la opción multijugador en un mismo PC, en modo de pantalla partida o por turnos.
- En qué idioma están los textos de pantalla y las voces.



ASÍ PUNTUAMOS

En *Game Live* haremos todo lo posible para que los árboles no nos impidan ver el bosque. Que quede claro que a) cuando un juego cumple, sin más, con los mínimos exigibles merece un cinco y b) que no todos los meses se edita "el mejor juego del mundo" o "el mejor en su género".

10 Perfecto Todavía no ha llegado el juego que colme nuestras aspiraciones, pero ese día dejaremos la revista para jugar a él día y noche.

9 Obra maestra No te lo puedes perder por nada del mundo. Pocas veces verás una nota así en nuestra sección de análisis. El consenso es unánime en la redacción.

8 Excelente Como subir al cielo en un ascensor climatizado y con hilo musical. Para cualquier jugador que se precie.

7 Notable Muy por encima de la media. No te hará perder la cabeza, pero sí es muy recomendable.

6 Bueno Un producto digno en el que vale la pena invertir tus ahorros, especialmente si eres un fan del género. Destaca entre los de su especie.

5 Aceptable O interesante sin más, si lo prefieres. Un juego mediano que puede hacerte pasar buenos ratos y puedes comprar sin la gabardina ni las gafas oscuras.

4 Mejorable Puedes pasar perfectamente sin él. No es que jugar a esto sea perjudicial para tu salud, pero no tenerlo tampoco debería quitarte el sueño.

3 Prescindible Recomendado sólo para mediados de agosto y otras épocas de pertinaz sequía en lo que a software se refiere. ¿Seguro que lo vas a comprar?

2 Pernicioso Nueve de cada diez analistas consultados confirman que tu ordenador puede sufrir molestos efectos secundarios si instalas este subproducto.

1 Deleznable Comprarlo no está perseguido por el Código Penal de ningún país democrático, pero ya dijo Winston Churchill que hasta la democracia es mejorable.

GÉNERO: Estrategia • DESARROLLADOR: Maxis • EDITOR: Electronic Arts • PRECIO: 49,95 €

Por S. Sánchez

Si un mérito indiscutible tiene *SimCity* es el de haber atraído a todo tipo de jugadores, no sólo a los amantes de la estrategia. **La construcción de ciudades inmensas** o pequeñas poblaciones (en el caso de los menos ambiciosos) **es un tema con gancho**. Y **Maxis parece tener la patente** casi exclusiva, porque nadie hasta ahora ha encontrado la forma de hacerle sombra.



SIM CITY 4

Han pasado treinta días desde nuestro último repaso a la última beta de avance de *SimCity 4*. El juego cuyas excelencias te anticipábamos en el número anterior estará en breve en la calle, y es ahora cuando podemos afirmar sin posibilidad de error que se trata de un digno sucesor de la mítica saga de desarrollo urbano de Maxis.

Lo primero que llama la atención en esta secuela es el nuevo sistema de creación y gestión de escenarios. Para empezar, hay que elegir una de las grandes regiones disponibles, algunas ficticias y otras similares a modelos como el área de Nueva York, San Francisco o Londres. A su vez, estas grandes regiones están divididas en una serie de zonas de forma rectangular, las porciones de terreno en las que debes ir organizando la construcción de tu ciudad.

Una de las diferencias respecto a las anteriores entregas es que, para jugar a los escenarios en que se proponen objetivos concretos, es necesario utilizar la herramienta de conexión a Internet que incluye el menú principal del juego, y que permite tanto realizar descargas de regiones completas como importar ciudades.

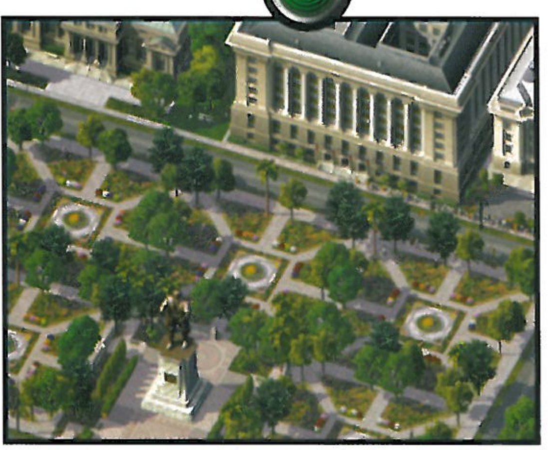
Tu primera piedra

La región en que se inicia la partida por defecto ofrece dos tutoriales que permiten dominar los conceptos básicos de construcción y modificación del terreno. Son bastante cortos, ya que la interfaz que debes aprender a dominar resulta muy sencilla. De todos modos, el verdadero aprendizaje que te llevará a convertirte en uno de los mejores alcaldes que se recuerdan empieza en cuanto acaba el tutorial.

El primer paso, tras seleccionar la zona en la que vas a jugar, es utilizar la herramienta de edición de terreno para hacer las modificaciones pertinentes. Este trámite es, más que recomendable, casi obligatorio, ya que difícilmente puedes construir si el terreno presenta desniveles profundos o áreas cubiertas de vegetación espesa. Además, debes aprovechar que en esta primera fase los cambios introducidos no cuestan dinero, ya que más adelante cualquier modificación va a suponerte gastar un







Coloca una estatua tuya y verás cómo aumentan las ganas de habitar esa zona.

dineral. Además, algunas de las herramientas de modificación de terreno más eficaces sólo están disponibles antes de la inauguración de la ciudad.

Por supuesto, es mejor que antes de cada cambio de importancia recurras al zoom de aproximación. Si no lo haces, puede ocurrir que lo que parecía un pequeño desnivel acabe convertido en algo así como el Gran Cañón del Colorado.

Llegado el momento de inaugurar la ciudad, un espectáculo pirotécnico te da la bienvenida a tu poltrona de alcalde. Esos mismos fuegos artificiales cubrirán el cielo de tu ciudad el primer día de cada año que permanezcas al frente del ayuntamiento. A partir de este punto, todo lo que hagas cuesta dinero, y hay que encontrar la forma de generar un volumen de ingresos que no sólo cubra gastos, sino que aporte beneficios.

Los muertos también reclaman su porción de tierra.

Conseguir esto en *SimCity 4* es mucho más difícil de lo que puedas imaginar. Si has jugado a anteriores entregas de la saga, sabrás que esto no es una novedad, ya que el simulador de Maxis ha evolucionado a lo largo de los años para incorporar cada vez más variables a tener en cuenta.

La lógica interna del juego es compleja. No hay niveles de dificultad, todo depende de lo que tardes en comprender su funcionamiento y dominarlo. Lo cierto es que se tarda en empezar a entender a la perfección la forma en que se interrelacionan entre sí los elementos del juego. Además, *SimCity 4* no te permite guardar la ciudad bajo nombres distintos. Si decides guardarla, ya no hay marcha atrás, pierdes la posibilidad de recuperar la versión anterior. Eso supone que deberás ensayar varios modelos de ciudad diferente hasta que empieces a tener algo parecido a lo que te gustaría.

La perfección no existe

Tras muchos intentos de crear ciudades distintas, hemos llegado a la conclusión de que no existe un modelo de ciudad ideal ni una



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PIII 500; 128 MB de RAM
Recomendado: PIV 1GHz; 256 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

Idioma Textos de pantalla: español. Voces ✗

VEREDICTO

Dada la complejidad del proyecto, hay que reconocer que *SimCity 4* ha estado a la altura. Según juegas, van apareciendo pequeños detalles algo incongruentes y la incorporación de los sims ha quedado en anécdota, pero esos pormenores no estropean el mejor simulador de desarrollo urbano hasta la fecha.

8



¿Te crees capaz de construir una ciudad de rascacielos? Muchos se han quedado en el camino.



Para tener plantas de energía nuclear, necesitas un número mínimo de habitantes.

ENVEJECER CON ELEGANCIA

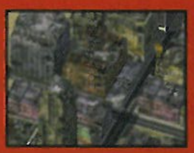
Respecto a *SimCity 3000*, esta nueva versión aporta novedades en cuanto al aspecto de los edificios. Para dotarlos de un mayor realismo, se ha jugado con las luces y sombras y se ha trabajado en multitud de texturas distintas. Como muestra, una imagen de cada uno de los dos juegos.





Otra de las novedades es el envejecimiento de los edificios, que ahora permanecen más tiempo sin ser reemplazados por otros nuevos. Un ejemplo extremo de hasta qué punto pueden llegar a envejecer y deteriorarse las estructuras son estas dos imágenes.





forma correcta de construirla. Eso sí, hemos deducido una regla de validez general: no hay que obsesionarse con generar muchos ingresos, sino más bien ser escrupuloso en el control de gastos.

Para empezar, una central de energía eólica es más que suficiente para cubrir la demanda energética de una gran porción de terreno, pero en cuanto la hayas situado en el escenario, los gastos derivados de su funcionamiento se disparan. Por si fuera poco, también hay que crear un suministro de agua, lo cual complica algo más las cosas.

Se pueden conectar dos zonas colindantes de forma que una colabore en el desarrollo de la otra

Dejarse llevar por el pánico y destinar una porción enorme del terreno disponible a residencias e industria que con sus impuestos cubran los gastos es la manera más rápida de condenar tu ciudad al fracaso. Lo más apropiado es acercar la cámara al máximo, construir una pequeña zona residencial con algo de comercio, estudiar en líneas generales la colocación de las vías de circulación teniendo en cuenta el futuro crecimiento de la ciudad y, por último pero no menos importante, ajustar los suministros para que cubran con precisión la demanda de tus cuatro casas. Además, la perspectiva cercana te permitirá observar las mejoras gráficas de esta versión, los pequeños detalles que dan personalidad a los edificios y esos minúsculos sims que llenan de vida la ciudad y se comportan casi como personas reales.

Crecimiento sostenible

Tu urbanización no necesita de grandes dispendios para mantenerse más o menos a flote. Eso sí, no olvides que los incendios son uno de los desastres más frecuentes del juego, así que necesitas por lo menos una estación de bomberos para minimizar riesgos. El problema es que la estación de bomberos más pequeña ya genera unos gastos enormes. Si los ajustas reduciendo sueldos y gasto en material, tus muchachos



Construye trenes de mercancías y pasajeros tan pronto como tu ciudad lo reclame.



Sé bueno y motiva a los estudiantes con un campo de fútbol junto a la escuela.

MALDAD DIVINA

Desde el primer *SimCity*, los desastres naturales forman parte de la saga. Pero es ahora cuando se convierten en protagonistas de excepción del juego. De forma aleatoria, pueden aparecer en los escenarios en que estés jugando, pero también puedes pasar al modo Dios para desencadenar alguna tragedia siempre que quieras. Si la curiosidad mató al gato, la tuya puede acabar con miles de ciudadanos virtuales.



VOLCÁN

El desastre más catastrófico del juego. Destruye de forma automática toda la zona en la que emerge y durante el rato que permanece activo sigue trayendo quebraderos de cabeza totalmente incontrolables.





FUEGO

El pan nuestro de cada día. El fuego es una de las amenazas más habituales, lo que te obligará a tener por lo menos una estación de bomberos si no quieres perder una ciudad entera por una colilla mal apagada.



METEORO

Un trozo de roca espacial se precipita sobre tu ciudad y no hay ningún Bruce Willis que lo detenga. Más de uno encontrará interesante crear un cráter al empezar y edificar a su alrededor, o incluso en su interior.



ATAQUE ROBÓTICO

Variante del *godzilla* de las primeras versiones del juego, este robot gigante aterrizará donde le indiques y empezará a destruir todo lo que encuentre a su paso. Su despegue causará algún que otro incendio.



TORNADO

La versión natural de la catástrofe robótica. Su funcionamiento es el mismo, a menos que lo hayas creado tú. En ese caso, podrás elegir su dirección. Recomendado para limpiar zonas rápidamente y con precisión.





RELÁMPAGOS

Aunque en la realidad son devastadores, aquí resultan simplemente vistosos. Si se quiere jugar con ellos, es recomendable hacerlo de noche para mayor disfrute, pero cuidado con el pequeño incendio que crean.



TERREMOTO

Otro de los grandes. Una gran grieta dividirá en dos una porción importante de territorio. Todo lo que quede entremedio desaparece al instante y pueden surgir pequeños incendios.

se declararán en huelga, y no hay nada más molesto que decenas de bomberos manifestándose por tu pequeña ciudad. Lo que ya no entra dentro de la lógica es que, más adelante, cuando consigas crear una ciudad relativamente grande, puedas seguir teniendo suficiente con una pequeña estación de bomberos, por mucho que los ciudadanos te insistan en que construyas más.

Algo parecido ocurre con las comisarías de policía. La construcción de una ya resuelve la mayoría de los problemas criminales, incluso fuera de su radio de actuación, pero a su vez genera unos gastos enormes. Aunque es probable que aparezcan mensajes informándote de la conveniencia de aumentar la cobertura policial, eso apenas tendrá impacto en los índices de delincuencia. Incluso puedes permitirte el lujo de que tus agentes vayan a la huelga, ya que respetarán escrupulosamente los servicios mínimos.

De todas maneras, la existencia de buenos servicios y buenos indicadores de sanidad y educación son los que hacen que tu ciudad resulte atractiva. Te conviene



Llega el primer día del año, y tus sims deciden celebrarlo por todo lo alto.



Menuda obra de ingeniería, lástima que el terreno disponible sea escaso.



A medida que pasen los años, los tipos de edificios son distintos y se forman barrios.



El juego entra en pausa automáticamente para que puedas llamar a los bomberos.

tener edificios públicos, pero dispones de cierto margen para decidir en qué partidas puedes ahorrar algo de dinero, cosa que no ocurre con los suministros, que son imprescindibles.

Otros elementos puramente decorativos también ayudan a hacer más deseable vivir en tu ciudad, pero incluso la creación de parques y zonas deportivas contribuye al vaciado de las arcas municipales mes tras mes. Siempre puedes jugar con el porcentaje de impuestos que cobres a los residentes, comercios e industria, pero hay que tener buen ojo para saber hasta qué punto compensa el seguir subiéndolos, ya que una presión fiscal excesiva puede vaciar tu ciudad.

Conexiones profundas

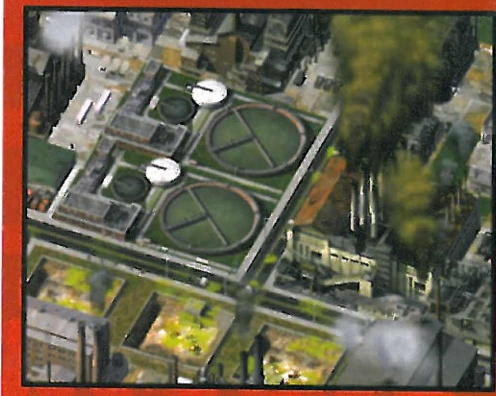
Una de las novedades importantes de *SimCity 4* es que se pueden conectar dos zonas colindantes de una misma región de forma que una colabore en el desarrollo la otra. Por ejemplo, en una de las zonas puedes dedicarte a construir mayoritariamente zonas residenciales y algunos comercios, mientras que en la otra, conectada por carretera u otras vías de transporte, puedes crear un tejido industrial que abastezca a la primera.

Estas interconexiones funcionan a las mil maravillas. Lo único que hay que tener en cuenta es que el desarrollo de ambas regiones corra más o menos paralelo para que no se produzcan desequilibrios. Aunque el ordenador desarrolle alguno de los aspectos de las ciudades de los que tú no puedas ocuparte, esto no funciona a la perfección. De vez en cuando, debes asumir el control directo y poner los planes urbanísticos al día.

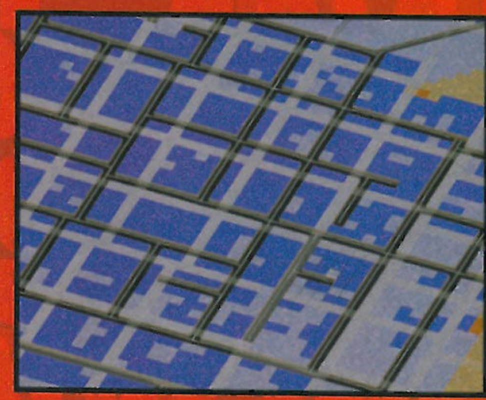
La incorporación de los sims era un aspecto prometedor que ha quedado en mera anécdota. Puedes importar alguno de los personajes de tus juegos sims o seleccionar los que incluye este juego por defecto, pero su papel se limita a vivir en la ciudad como un habitante más y asesorarte con información bastante detallada sobre lo que les gusta o disgusta de tu gestión. Seguir el día a día de estos personajillos impertinentes pero simpáticos es una forma de estar al corriente de lo que sucede y evitar el alejamiento de la realidad que hace fracasar a muchos políticos y gestores de medio pelo.

La incorporación de los sims era un aspecto prometedor que ha quedado en mera anécdota

De todas maneras, a la larga aprendes que estos mensajes (como cualquier otra manifestación del estado de ánimo de la ciudadanía) no son más que simples pistas que puedes tener en cuenta o no. La mejor manera de analizar la progresión de tu ciudad es estar atento a los mapas, que incluyen indicadores de peligro de incendio, nivel de tráfico, basura y contaminación, por poner algunos ejemplos. Utilizar la herramienta de información con forma de interrogante es también muy útil.



Como te pillen los de Greenpeace, se te va a caer el pelo.



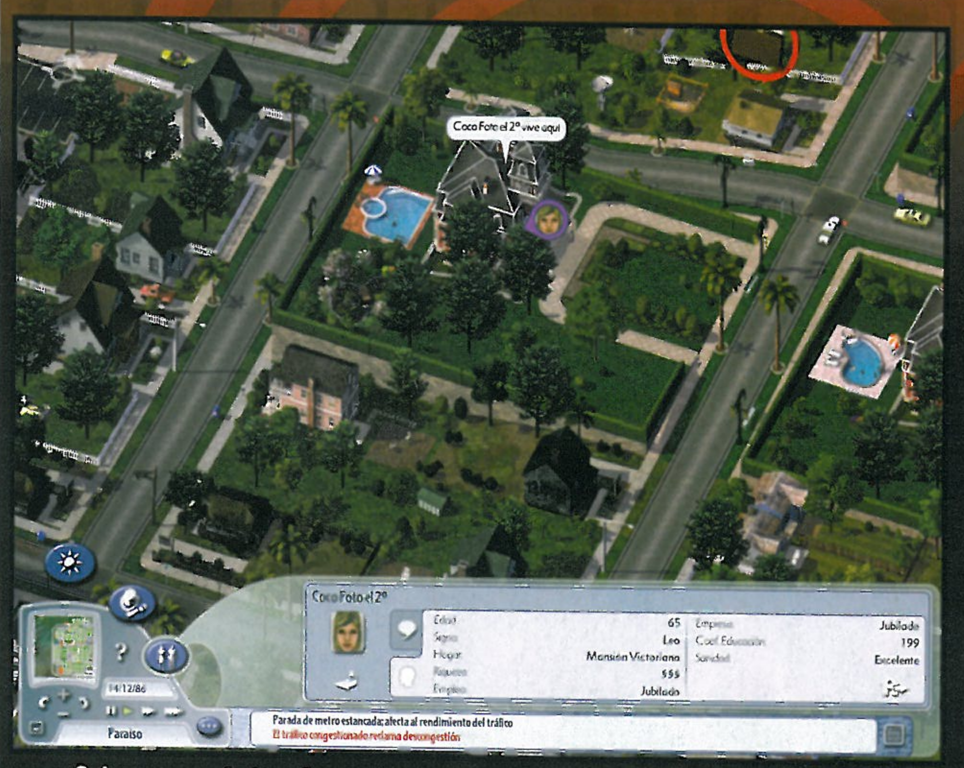
Suministrar agua a todos los edificios será una de tus primeras necesidades.



Acuérdate de construir una zona destinada a los desperdicios si no quieres ver calles sucias.



Los puertos y aeropuertos estimulan la industria y el comercio.



Coloca a uno de tus sims en la casa que quieras y visítale a menudo.

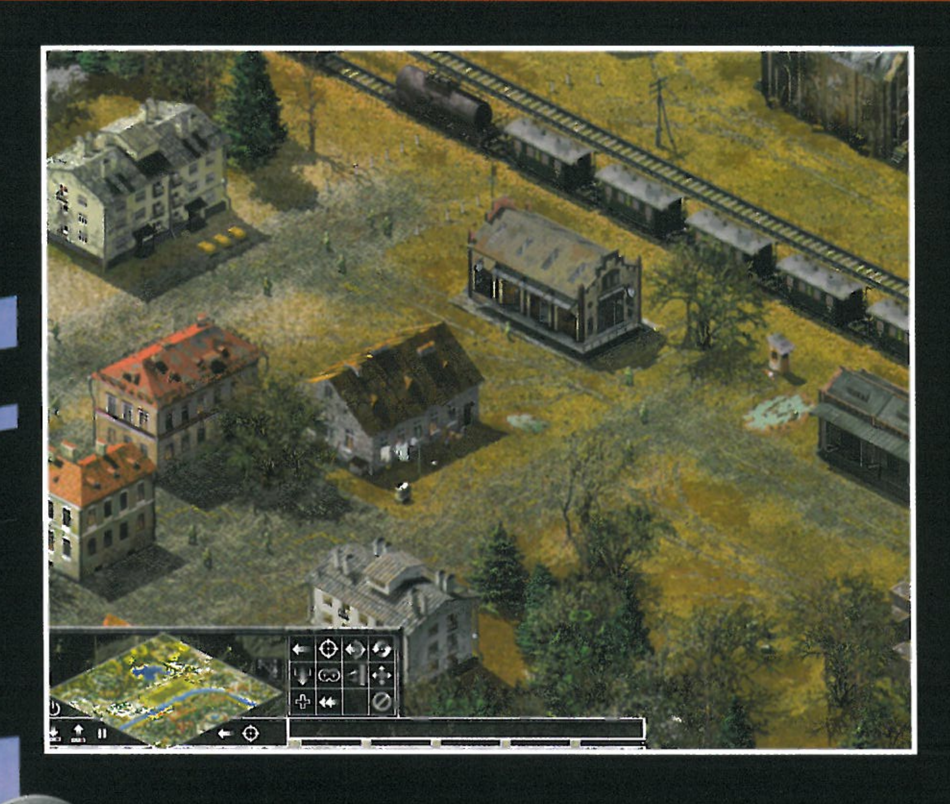


GÉNERO: Estrategia • DESARROLLADOR: Fireglow • EDITOR: CDV • PRECIO: 47,95 €

"Doctor, tengo 30 años y **sigo siendo adicto a las batallas** de mentirijilla, las **de soldaditos de juguete** y fichitas virtuales que corretean por escenarios de colorines. De noche **me despierto imaginando nuevas tácticas** para conquistar Moscú **y** de día **sigo ultimando planes** para un posible desembarco en Japón. Doctor, **¿qué puedo hacer?** ¿continúo con el tratamiento de *Sudden Strike II*?"

Por O. Garcia

SUDDEN STRIKE II



Empezamos mal. Habrá que darle un buen cachete en la nuca al equipo de diseño gráfico de Fireglow. Si los menús del primer *Sudden Strike* ya eran bastante espartanos, éstos no pueden sino calificarse de toscos (como mínimo, aunque "horrendos" tal vez se acerque aún más a la realidad): están compuestos por una gama de grises y marrones, con unas fotografías del conflicto como fondo y sin un solo detalle gráfico para embellecer el conjunto.

Por si fuera poco, la secuencia inicial que me he tragado antes no permite inflar mi corazón. En ella se contempla el lanzamiento en paracaídas de un grupo de comandos americanos sobre una espesa jungla. Los chicos se internan en la espesura, divisan el campamento japonés enemigo, se cargan al guardia de la torre de un certero disparo y justo cuando empiezan los tiros y explosiones... ¡plas! ¡Pasamos a publicidad! Corte por lo sano, y a otra cosa, mariposa. Al menos, eso sí, este coitus interruptus aporta ciertas pistas de por dónde van los tiros en el juego: éste es el *Sudden Strike* de los japoneses, de los paracaidistas y de los tiros en la espesura.

Dejando atrás el envoltorio, la primera impresión al entrar en materia tampoco es muy tranquilizadora: los informes previos en los que se te relatan los detalles y objetivos





Los bombardeos masivos pueden destrozar tus defensas en un santiamén.

de la misión siguen siendo igualitos a los del primer *Sudden Strike*, con ese mapa a escala y las pertinentes animaciones de los avances de tropas.

Con todo, estos mapas a escala siguen logrando perfectamente su objetivo: transmitir esa desfasada sensación de ser ese general que se planta delante de una maqueta y ultima los planes de batalla. La concienzuda aportación de datos sobre las unidades en liza y los foráneos acentos de japoneses, alemanes o rusos ayudan a sumergirte todavía más en este guirigay bélico que va a estallar en unos segundos.



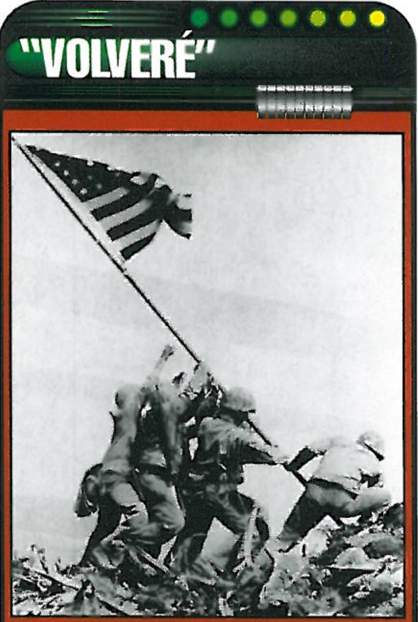
Y cuando estalla el conflicto...

Y cuando estalla el conflicto, tampoco parece que haya para tanto. La primera impresión es que las cosas no han cambiado mucho desde el título original. Los soldados siguen siendo esos lindos pulgarcitos que corretean por la pantalla, tan difíciles de apreciar como en la anterior entrega. Su minúsculo tamaño requiere de un par de visitas al oculista antes de poder advertir sus diferencias, lo cual no facilita para nada su selección.

Y eso que, en este juego, elegir bien las unidades es fundamental. En esencia, porque no valen los ataques en avalancha que tanto suelen funcionar en la estrategia en tiempo real, sino que debes trabajarte cada paso que das como si fuera el penúltimo. Los blindados, por ejemplo, no pueden avanzar sin apoyo de la infantería, ya que serían presa fácil de los cañones o unidades antitanque. Y del mismo modo, la infantería puede tener serios aprietos si se sitúa demasiado cerca de una de estas moles, que los masacrarían sin que pudieran siquiera hacerle un rasguño. En todos estos casos, el factor clave es la visibilidad.

Por eso mismo, tal vez los chicos más importantes de todo el cotarro siguen siendo los oficiales, que tienen un rango de visión más amplio que el resto de unidades, lo que les permite localizar al enemigo con cierta anticipación. Y, por si fuera poco, ahora disponen de prismáticos, que les proporcionan un mayor grado de visión aunque les obligan a permanecer quietos. Además, los oficiales siguen aumentando la moral de las tropas circundantes, mejorando su precisión de tiro y su rango de visión. De todas formas, a efectos prácticos estos beneficios son desdeñables cuando estalla el sarao y 100 unidades por banda se ponen a disparar como locas.

"VOLVERÉ"



Así de claro lo dejó el general MacArthur cuando los taimados amarillos le expulsaron con el rabo entre las piernas de Filipinas, el último bastión americano del sudeste asiático.

Y acertó. A pesar de que al entrar en guerra los japoneses cosecharon varias victorias fulgurantes contra los aliados, llevaban las de perder. Un país como Japón no podría competir a la larga con el poderío de Estados Unidos, muy superior en su capacidad económica y número de efectivos disponibles.

De aquí que, cuando se giró la tortilla del Pacífico a mediados de 1942, los japoneses asumieran un rol mucho más defensivo y se vieran obligados a contemplar como MacArthur regresaba con su famoso "salto de la rana" (la consecutiva ocupación de las islas tomadas por los japoneses mediante una serie de desembarcos anfibios). Por ello, gran parte de las misiones niponas en *Sudden Strike II* son escenarios de contención que tienen lugar en islas y archipiélagos y en los que deberás hacer frente a la avalancha estadounidense para cumplir con tus objetivos.





Capturar un aeródromo te permitirá utilizar sus aviones si tienes pilotos.



Las avalanchas de blindados no acostumbran a funcionar.

También las condiciones climatológicas y el terreno afectan a la visibilidad de manera notable (por suerte, el peor escenario posible sería una nevada en la jungla, algo que ha quedado descartado en aras del realismo), aunque se echan en falta opciones que hubieran aportado más jugo al tema, por ejemplo, permitiendo ocultar a las unidades para preparar emboscadas.

Aun así, y recurriendo al tópico, la guerra en la selva es un infierno. A menudo no ves de dónde vienen ni a dónde van los tiros, y encontrar a ese francotirador o a ese grupo de fusileros que se están poniendo las botas puede suponerte unas cuantas bajas más.

Volando voy, volando vengo

Pero cuanto más te sumerges en este conflicto desproporcionado, más empiezan a destacar las novedades que aporta este nuevo *Sudden Strike*. Por ejemplo, la incorporación de vehículos aéreos y navales. Cierto que antes podías lanzar un ataque con bombarderos o enviar una misión de reconocimiento aéreo si las condiciones de la misión te lo permitían. Pero ahora estos aviones tienen una presencia física sobre el mapa, de forma que si controlas un aeródromo y sus correspondientes aeroplanos, puedes embarcar a tus soldados en un transporte de tropas y lanzarlos con paracaídas tras las líneas enemigas (o justo sobre sus cabezas).

Además, los rivales respetan a la perfección la Convención de Ginebra y no disparan a los paracaidistas en el aire (aunque un cañón antiaéreo puede derribar el avión con facilidad), con lo que las misiones aerotransportadas se convierten en un magnífico instrumento de ataque. Del mismo modo, se utilizan las lanchas de desembarco. Ahora puedes embarcar y desembarcar a tus hombres a placer, y con ello puedes flanquear ciertas posiciones enemigas y realizar ataques desde donde más te convenga.

Las misiones aerotransportadas se convierten en un magnífico instrumento de ataque

En línea con estos vehículos, otro añadido que tiene un importante efecto en el sistema de juego es la incorporación de las unidades de pilotos y tripulación. Los primeros son, obviamente, los únicos que pueden manejar aeroplanos, mientras que los segundos, más imprescindibles aún, son los encargados de manejar los vehículos terrestres y marítimos. Un tanque enemigo



Los japoneses hacen acto de presencia por primera vez en el universo *Sudden Strike*.



Capturar ciertas piezas de artillería puede dar un buen empujón a tus fuerzas.

SÉ CREATIVO

La incorporación de lanchas de desembarco y aviones de transporte en esta entrega permite elaborar tácticas más sutiles y ataques sorpresa que no eran posibles en el anterior *Sudden Strike*. La primera misión de la campaña japonesa es un excelente botón de muestra.



1 Se te ha ordenado rescatar a los pilotos japoneses que los británicos retienen en el centro de la isla y luego ocupar la aldea y el aeródromo situados al sur con el fin de tomar la isla que queda más al este. Pues bien, si quieres, puedes completar los objetivos del revés.



2 Empieza por desembarcar cuatro barcazas y dirígete al norte con el resto. Como te han informado, hay baterías costeras. Debes desembarcar en el extremo occidental. No te preocupes por las baterías: no van a disparar. Con tres lanchas te bastará para tomar toda la isla.



3 Con el resto de hombres desembarcados en la isla principal, puedes proceder con la misión de rescate. La defensa británica en este punto es realmente débil. Los pocos tanques de que disponen te serán muy útiles si te apoderas de ellos, ya que tus tripulantes podrán manejarlos.



4 Haz lo que no se esperan. El gran problema de este escenario es ocupar el aeródromo del extremo SO, ya que únicamente tiene un punto de acceso y está bien custodiado por cañones, tanques y francotiradores. Lanzarte a un ataque banzai por allí sería un suicidio.



5 Embarca las tropas que ocuparon la isla septentrional y llévalas al este, hacia el aeródromo final. Aunque parezca mentira, tus lanchas cruzarán los arrecifes. Eso sí, antes desembarca a unos cuantos hombres al norte de los arrecifes para que acaben con los cañones ingleses.



6 Mientras, con el otro contingente de tropas, limpia la zona al noreste de la aldea, ya que en ella hay unos blindados británicos con capacidad antiaérea que podrían derribar tus aviones. Cuando hayas acabado con ellos, haz que tus hombres ocupen la otra aldea.



7 Una vez cruzados los arrecifes, tus itinerantes marineros ya pueden desembarcar en la isla del aeródromo y acabar con la resistencia. Eso sí, ten cuidado de no destruir el avión británico que te espera. Ya sólo te queda trasladar a los pilotos rescatados hasta el aeródromo.



8 Ahora debes asestar el golpe de gracia: mientras el grueso de tus tropas toma la aldea secundaria, los marineritos pueden embarcarse en el avión inglés y lanzarse en paracaídas sobre las desprevenidas cabezas de los defensores del primer aeródromo. Misión cumplida.

capturado puede resultar un bombón para tus ojos, pero si no tienes ningún tripulante entre tus soldados, ya puedes ir pegándole fuego.

Ambientador

Si en algo destaca *Sudden Strike II*, es en la ambientación. No sólo por unos gráficos que, soldaditos aparte, son todo un primor, sino también por los brillantes efectos de sonido. Los disparos en la distancia, el rugir de los carros blindados o el zumbido de un cazabombardero aproximándose ayudan a recrear un entorno bélico asombroso. Y asombroso también por las dimensiones, ya que la mayoría de batallas cuentan con cientos de unidades esparcidas por un amplio territorio, lo cual puede abrumar a muchos y deleitar a otros.

Eso sí, por muchos G.I. Joe que tengas, no es cuestión de desperdiciarlos. La fórmula de *Sudden Strike* es pura guerra, y por ello no hay ningún tipo de construcción de edificios ni gestión de recursos que te permita compensar las bajas sufridas. De esta forma, se evita reincidir en el gran mal de los ETR actuales, donde la victoria se basa más en una acumulación de recursos para producir una imparable marea de unidades que en un verdadero dominio del campo de batalla.

Con ello, tampoco vayas a pensar que estás ante un título para sesudos donde debes saber al milímetro el grosor del blindaje delantero de un T-34. *Sudden Strike II* es, ante todo, un divertimento para nostálgicos, con un realismo mínimo



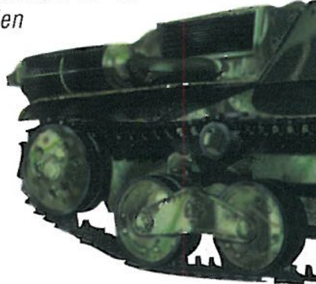
Un par de cañones antitanque destrozando blindados soviéticos.



Los túneles pueden servir para realizar ataques sorpresa.



Los menús de Sudden Strike II no están a la altura gráfica del resto.





Unas piezas de artillería en un lugar elevado siempre vienen bien.



En el los escenarios del Pacífico, los americanos gozan de una confortable superioridad aérea.



La climatología cuenta. De noche y nevando no vas a ver tres en un burro.



Colocar un camión de transporte para cubrir a un tanque no es la mejor idea que puedes tener.

El agua es una factor más en juego. Aquí, unos Rangers de Texas en pleno desembarco.

aunque consistente (ahora los tanques ya no se pueden destruir a balazos). Además, aporta algunas otras guindas (como las tropas montadas sobre los blindados o los túneles para realizar ataques sorpresa) que redondean todavía más este producto.

Por desgracia, algunos defectos de *Sudden Strike II* le impiden situarse más arriba y en ciertos casos le acercan más a una expansión que a una verdadera secuela. La IA no es todo lo competente que sería de desear (sobre todo al determinar las rutas de movimiento), la interfaz debería haberse mejorado para adaptarse al entorno gráfico y se echa en falta una mayor continuidad en las misiones. Pero por encima de todo es un juego divertido y atractivo, esos pilares fundamentales que tan a menudo se pierden en medio de tridimensionalidades y exigencias técnicas.

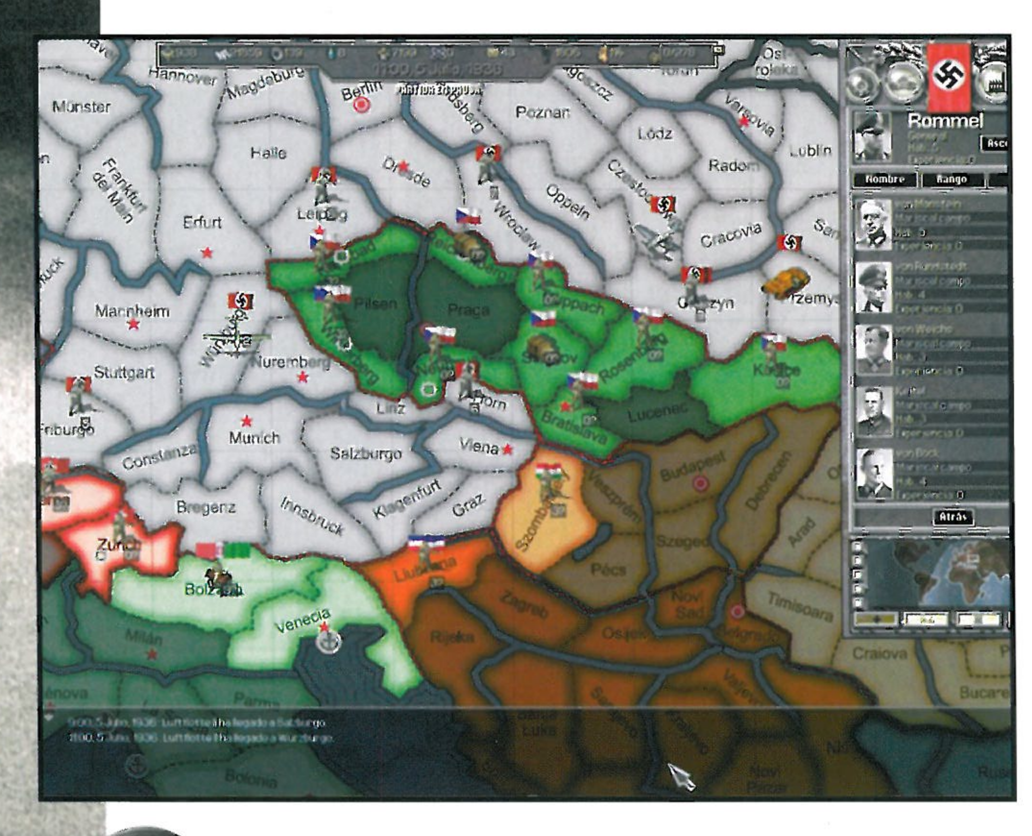
En definitiva, *Sudden Strike II* no es un juego de primeras impresiones: los que probaron el juego original se sentirán decepcionados si confían en un vistazo rápido. Los que no lo probaron se sentirán desarmados ante la avalancha de unidades y la aparente dificultad. Ambos casos pueden solucionarse aplicando el mismo remedio: perseverando y dejando que ese gusto olvidado por nuestras batallitas con soldaditos vuelva a surgir a la superficie. Y luego, a disfrutar.

GÉNERO: Estrategia • DESARROLLADOR: Paradox • EDITOR: Friendware • PRECIO: 42,95 €

Puedes convertir a Franco en **un militarzuelo frustrado** que nunca pisó Madrid con sus tanques. O **evitar que Hitler invada Polonia**, que Mussolini se apodere de Etiopía o que los norteamericanos **desembarquen en las playas normandas**. Paradox ha reescrito la Segunda Guerra Mundial con **uno de los juegos de estrategia** más grande jamás creados.

Por X. Pita

HEARTS OF IRON



E s el mejor juego de estrategia basado en la Segunda Guerra Mundial. Así de claro. Puede sonar a afirmación frívola y algo efectista, pero muchas horas de juego lo confirman plenamente. Y eso que se trata de uno de esos juegos exigentes, que piden mucha habilidad pero incluso más paciencia. Ahora que lo hemos jugado lo suficiente, hemos dirigido al ejército alemán y a los aliados, cambiado el curso de la historia, derrocado gobiernos e instaurado otros, podemos decir sin miedo a equivocarnos que Paradox ha creado una obra maestra. Eso sí, con matices.

La guerra total

Aquellos que hayan jugado a *Europa Universalis 2*, anterior juego de Paradox, ya saben a lo que se enfrentan. *EU2* está considerado por público y crítica toda una referencia en el género de la estrategia. Un modesto estudio de diseñadores de videojuegos se sacaba de la manga un juego que, lejos de asombrar por su excelencia gráfica, revolucionaba el género por algo





Por defecto, el mapa muestra la posición de tus unidades.



El mapa diplomático muestra la posición de cada bando.

tan sencillo y a la vez complicado como es el contenido. 400 años de historia al alcance de la mano. Del siglo XV a principios del XIX, incluyendo eventos tan importantes como el descubrimiento de América o las guerras napoleónicas.

Hearts of Iron, como *Europa Universalis*, no es un juego para todos los públicos. No porque te vayas a encontrar con un espectáculo de mutilaciones, hemoglobina y zombis asesinos, sino porque exige al jugador un conocimiento y un grado de sacrificio que no todos tienen y no todos están dispuestos a emplear. Aquí no prima la habilidad para mover el ratón a velocidades supersónicas. *Hearts of Iron* está a años luz de un *Warcraft* o un *Age of Empires*. Si lo tuyo no es la estrategia en estado puro, reflexiva y cargada de matices ya puedes dejar de leer, porque este juego no es para ti.

No puedes enfrentarte a *Hearts of Iron* con la intención de echar una partidita para relajarte o matar el tiempo mientras esperas a que empiece tu programa de televisión favorito. Paradox se ha empeñado en crear un juego complejo y cerebral, tan intenso como rico en matices. De hecho, el verdadero secreto del juego, su verdadera espina dorsal, es ése: su complejidad.

Paradox se ha empeñado en crear un juego complejo, tan intenso como rico en matices

En *Hearts of Iron* no te limitas a dirigir a un ejército. Eres el epicentro del conflicto. En esencia, lo que tienes que hacer es conquistar el mundo. Y no es sencillo. Olvídate de limitarte a manejar ejércitos. Esto es un juego de conquista militar, sí, pero eso incluye también arduas tareas diplomáticas, trabajo político de todo tipo, investigación científica y gestión de recursos. En fin, mucho más que simples rutinas basadas en cortar árboles, crear minas o entrenar a la infantería.

Cambiando la Historia

Paradox ha incluido todas las naciones del planeta en el juego. Obviamente, los jugadores suelen decantarse por una de las siete





El mapa se puede alejar para ofrecer una vista más global del conflicto.



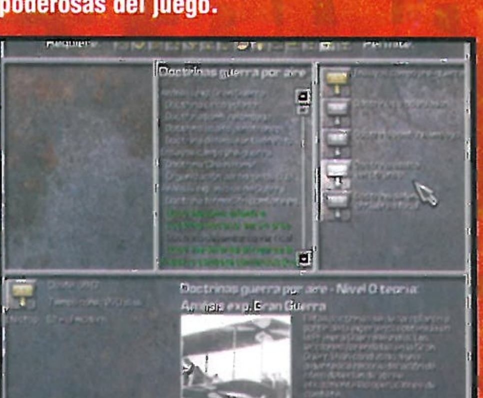
En *Hearts of Iron* se producen acontecimientos de relevancia, como este Tratado de Viena.



Inglaterra tiene una de las marinas más poderosas del juego.



La Guerra Civil española es uno de los eventos históricos recreados.



Para poder mejorar tu maquinaria, debes investigar el árbol tecnológico.



De tanto en tanto, surgen paneles informativos que brindan valiosa información.



Si así lo deseas, puedes jugar con países como Nicaragua o Nepal.

grandes potencias (Inglaterra, Estados Unidos, Rusia, Alemania, Italia, Francia y Japón), pero, si lo deseas, puedes escoger Etiopía y hacer del modesto país africano una de las claves en el devenir de la historia.

De hecho, la pantalla de selección del país con el que vas a jugar es lo primero que ves al ejecutar el juego. Hecho esto, te trasladas a la pantalla principal. Pronto verás que los gráficos no son, ni mucho menos, el aspecto esencial y más cuidado de *Hearts of Iron*. Lo que prima en un título de estas características es la jugabilidad y las infinitas posibilidades estratégicas. Con todo, el aspecto visual pasa el examen sin despeinarse.

El tiempo apura

Aunque un primer vistazo al mapa del mundo dividido en provincias te puede llevar a pensar que estás ante un juego por turnos, aquí todo se desarrolla en riguroso tiempo real. Aun así, no es el tipo de tiempo real que encontramos en los juegos estilo *Age of Mythology*, sino uno que permite hacer pausas. El tiempo se mide en horas, la unidad temporal más pequeña del juego. La posibilidad de recurrir a discreción a tiempos muertos que permitan reflexionar con calma hace que el juego tenga un ritmo mixto: ni tan vertiginoso como el de *Warcraft III* ni tan cansino como el de *Civilization*. Ése era ya uno de los grandes aciertos de *Europa Universalis* y lo mismo pasa con *Hearts of Iron*.

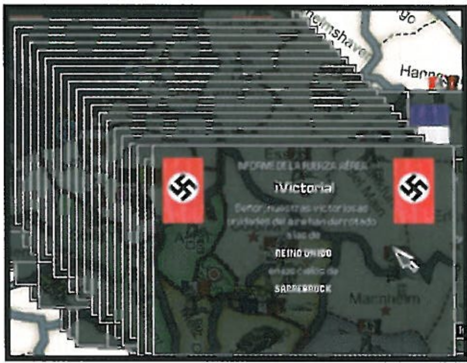
La velocidad de juego, además, puede aumentarse o disminuirse a voluntad, algo especialmente útil para que el arranque de la partida no se te haga demasiado lento y para que tengas un segundo adicional de respiro más adelante, cuando se te abran varios frentes a la vez.

La forma de medir el tiempo tiene un claro efecto sobre los planes estratégicos a adoptar. Por ejemplo, debes tenerlo en cuenta si quieres lanzar ataques coordinados en diferentes puntos del mapa. Ten en cuenta que la movilidad de tus hombres no es siempre la misma. Todo depende del tipo de ficha que hayas escogido para atacar, de si dispones o no de carreteras o de los accidentes geográficos. Real como la vida misma y muy acorde con el tipo de guerra que se está intentando recrear.

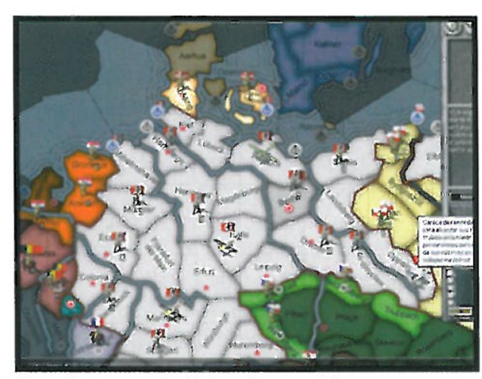
Paradox ha incluido una herramienta que desde ya mismo debería ser indispensable para cualquier juego de guerra que se precie: el recuadro de coordinación de ataque. Si quieres que aparezca en pantalla, basta con que hagas clic con el botón derecho del ratón en la unidad o en la provincia que elijas. Este recuadro te permite ajustar la hora exacta de llegada de tus unidades a cualquier punto del mapa, lo que implica que puedes organizar ataques simultáneos con varias tropas desde diferentes lugares y, por



En *HoI* tú marcas el compás de la Historia. Empezando por la Guerra Civil española.



Si no desactivas algunos mensajes cuando juegues con velocidad elevada, la pantalla te quedará así.



Con frecuencia deberás combinar tus ataques.

ejemplo, ordenar que la aviación bombardee las posiciones enemigas para que tu infantería remate a los rivales.

El recuadro permite también asignar tareas y pautas concretas de comportamiento a tus unidades. En el caso del ejército de tierra, por ejemplo, puedes decantarte por el ataque relámpago (blitz). Aunque las condiciones del ataque tienen que ser las apropiadas (más del 75% de las unidades de tu ejército tienen que ser divisiones de infantería acorazada o blindada), los efectos pueden llegar a ser devastadores: un ataque de estas características puede abrir brecha en las líneas enemigas permitiendo que el grueso de tu ejército penetre en las líneas enemigas.

En contraposición a *Europa Universalis 2*, que abarcaba cuatro siglos de historia, *Hearts of Iron* se limita a 12 años, desde 1936 a 1948. No hubiese estado mal que se optase por un periodo más amplio, por ejemplo, desde el final de la Primera Guerra Mundial hasta principios de los años 60. Esto le habría dado al juego algo de morbo adicional, como la posibilidad ver la Europa de los Beatles convertida en un infierno fascista.

Que el juego termine abruptamente en 1948 te deja con cierta sensación de obra inacabada. Es más, si se ampliase el abanico temporal, se podría haber explotado más el árbol tecnológico y la investigación de nuevos descubrimientos. Paradox ha optado por ceñirse al periodo de la Segunda Guerra Mundial con un margen de tres años antes y tres después. Tal vez la ampliación del lapso temporal quede para futuras expansiones.

Héroes en tiempos difíciles

Los líderes son una de las figuras capitales del juego. Se trata de los militares de alto rango que tienen a un ejército bajo sus órdenes. Aunque el grueso de las tropas no acumula experiencia, los líderes sí lo hacen. La experiencia del líder, ganada gracias a su buen trabajo en el campo de batalla, repercute en el aumento de sus habilidades. Por cada 100 puntos de experiencia, gana una habilidad. A más habilidad, mejores resultados a la hora de enfrentarse al enemigo.

De ti depende el ascender (para hacerlo tienes que invertir puntos de las habilidades) o destituir a tus generales. No es algo que se tenga que hacer a la ligera, dado que estos líderes pueden influenciar en las tropas con sus propias habilidades. Y es que algunos generales (no todos) pueden otorgar una serie de bonificaciones a los soldados. Rommel, por ejemplo, es todo un experto en la técnica del ardid y del camuflaje, lo que le permite efectuar ataques sorpresa de manera mucho más efectiva. Un buen uso del líder puede

LAS SIETE POTENCIAS

De acuerdo, puedes elegir entre muchos países. Pero, ¿quién va a querer jugar con Mongolia pudiendo elegir Alemania o Estados Unidos? Cualquiera de los bandos principales te ofrece una serie de ventajas muy a tener en cuenta.



ALEMANIA

Económicamente fuerte. Posee casi todos los recursos necesarios para crecer, pero necesita una expansión territorial continua. Tendrás que buscar los recursos de los que anda escasos, como caucho y combustible, objetivos prioritarios. Su marina es mejorable, pero en tierra no tiene rival.



INGLATERRA

Su gran ventaja son las colonias que posee y su flota. Depende del continuo suministro de materias primas coloniales escoltadas por la marina. Su gran desventaja es que se trata de una isla y puede quedar aislada y sin posibilidades de crecimiento si se le cortan las líneas de suministro.



JAPÓN

Tiene una de las mejores fuerzas navales del juego. También un gran ejército de tierra y aire que deberás modernizar al principio. Hay dos países que tienes que dominar cuanto antes: China e Indonesia. Ten en cuenta que China es un paraíso del carbón y del acero y resulta fundamental.



Hay que ser selectivo con los ministros que forman tu gobierno.



La interfaz muestra sólo lo que se necesita ver: información útil.

hacer que la batalla se decante hacia uno u otro lado.

La gran característica de este juego es que funciona con un estudiadísimo equilibrio entre sencillez y complejidad. La máxima se cumple cuando le echas un vistazo a la interfaz. Resulta sencilla, porque el juego se controla con el ratón y algunos atajos de teclado. Y compleja, porque su contenido y volumen de acciones puede asustar al más pintado. Se trata de un auténtico laberinto de ventanas y botones que abren otras ventanas, pero la pantalla de juego en ningún momento está sobrecargada de opciones o indicadores inútiles. Lo que se te muestra es lo que de verdad necesitas ver.

La parte principal está ocupada, como no podía ser de otra manera, por el mapa. Puedes configurarlo para que muestre diferentes vistas: la producción (que te muestra los recursos), la pantalla militar (mostrada por defecto, en ella ves a todas las unidades), la diplomática o la tecnológica.

A su vez, cada recuadro del mapa, es decir, las provincias en las que se dividen los países, contiene mucha información útil. No sólo ves las unidades en las porciones del territorio, sino también el número de antiaéreos, su nivel de industrialización, etc.

Pocos juegos han recreado de forma tan plausible la Segunda Guerra Mundial

El rancho de la tropa

Todo ejército que se precie necesita suministros. Y las guerras cuestan caras. En un juego como éste, no se podía obviar un aspecto tan importante de la simulación bélica como es la economía. En *Hearts of Iron*, también hay explotación de recursos.

La verdadera espina dorsal de la economía del juego se sustenta en la capacidad industrial, CI en el juego. Casi todas tus acciones relevantes, desde investigaciones científicas a la construcción de ejércitos, requieren CI. La gestación de recursos y consiguiente control de las arcas de tus naciones se ha realizado de una manera totalmente realista, plasmando a la perfección la lógica de la economía de guerra: las naciones crecen a medida que invaden y asimilan los recursos de sus vecinos. Es decir, el CI aumenta, por ejemplo, a medida que obtienes materias primas, pero algunos de estos materiales sólo pueden obtenerse invadiendo los países que disponen de ellos.



Inglaterra debe vigilar los convoyes de suministros.

Otra virtud a tener en cuenta es que la versión que se comercializa en España está actualizada e incluye parches que solucionan algún que otro problema de incompatibilidades. Aún así, debes hacerte con otro parche, el que actualiza el juego a la versión 1.02. Si no lo haces, serás testigo de una considerable lista de errores como las continuas salidas al escritorio.

Pese a este problema, *Hearts of Iron* sigue siendo un juego mayúsculo, repleto de posibilidades, matices y estrategia de cinco estrellas. Perdértelo sería perderte un paso de gigante en la recreación bélica a través de un ordenador. Ojalá todas las guerras fuesen como ésta. Soberbias. Y, sobre todo, de postín.

RUSIA

País muy extenso y rico en recursos de todo tipo. Su único problema es la ausencia casi total de caucho, pero económicamente es igual que Alemania y sólo un poco inferior a Estados Unidos. Su ejército necesita una modernización urgente, ya que es numeroso pero muy débil.



FRANCIA

Las colonias le proporcionan una cantidad importante de recursos, como el caucho de Indochina. Tiene que aprovechar su influencia diplomática en países como Bélgica, Holanda o Checoslovaquia. Debe mantener alto su nivel de CI para hacer frente a Alemania.

ESTADOS UNIDOS

La economía más próspera del juego. Por ejemplo, mueve el 60% del combustible del mundo.



Su problema es que debe dedicar un 80% de su producción a sus habitantes. Dos de las prioridades son ampliar el ejército de tierra y modernizar la aviación.



ITALIA

Está en guerra con Etiopía desde el principio del juego, un conflicto que influye en el estado de su ejército. Casi toda su flota naval se encuentra desplegada en el mar, con el consiguiente consumo de combustible, un bien que escasea. El ejército italiano es numeroso pero bastante débil.



Por A. Guerra

RACING SIMULATION 3

Tras varias curvas al límite, toques, paso por boxes y adelantamientos, **la programación** de la tercera entrega de *Racing Simulation* **ha concluido**. **No** es el juego inicialmente previsto, ni **intenta competir con Geoff Crammond** o EA Sports. Es un tipo de carrera distinta.

F*1 Racing Simulation* marcó un antes y un después en las simulaciones de Fórmula 1. Sus gráficos, física y realismo le situaron a la cabeza de su especialidad junto al mítico *Grand Prix 2*. Ubi Soft realizó una secuela, *Monaco Grand Prix Racing Simulation 2*, que dejó buen sabor de boca gracias a las mejoras introducidas en los controles.

Hace años que se programaba *F1 Racing Simulation 2*, pero acumuló tantos retrasos y cambios en su fecha de lanzamiento que nadie pudo seguir su estela. Ya en la columna de carreras de abril comentábamos que EA Sports se quedó con la licencia exclusiva para las temporadas en curso de la competición oficial, quedando la del año anterior para los *Grand Prix* de Geoff Crammond.

Ubi Soft no vio con buenos ojos la obligación de manejar los datos del 2000, así que cortaron por lo sano. Y así nació *Racing Simulation 3 (RS3)*. Un juego claramente ambientado en la auténtica F1, pero con marcas, equipos, pilotos, circuitos y patrocinadores ficticios que hacen que resulte incluso más dinámico y fresco.

A tu medida

No cuesta mucho imaginar cuáles son los modelos reales de los circuitos y pilotos que aparecen en el juego, y todo puede ser alterado a voluntad gracias a su adaptabilidad. Con el tiempo, cada uno podrá hacerse el juego a medida y proliferarán los extras en Internet.

Sin embargo, no te engañes: es un simulador más que serio. Quien desee contar con distintos tipos de ayuda de conducción puede hacerlo, pero los que prefieran afrontar el reto de dominar el comportamiento de los monoplazas, tienen trabajo para rato. La fantasía y el colorido del diseño de los vehículos en una cosa y su comportamiento sobre la pista otra muy distinta.

La física es muy buena, pero pronto comprobarás que el motor de tu bólido necesita unos ajustes para que te puedas adaptar a él. ¿Qué hacer? Pues ponerte en manos del ingeniero, que mediante un sencillo sistema de preguntas y respuestas, te ayudará a dar con el problema y corregir los reglajes para que se ajusten mejor. Cada grado de inclinación y disposición de los





Para ser escuderías ficticias, los coches resultan muy auténticos.



VEO, VEO

RS3 se distingue por la calidad y cantidad de puntos de vista desde los que puedes seguir la carrera. No tienes que limitarte a los varios que hay desde el interior de cabina o en persecución en tercera persona.



A PIE DE ASFALTO

Pegado al suelo, junto a los neumáticos, ante el morro o sobre el mismo, sientes la velocidad en su estado más puro.

POR TELEVISIÓN



Si rompes el coche, deja que el realizador de televisión gestione las cámaras siguiendo al dorsal que tú quieras.



REPETICIÓN DE LA JUGADA

El sistema de vídeo, ideal para recrearte jugando con los controles digitales y conseguir las mejores imágenes.



Sin un volante experimentarás a menudo la crudeza de los trompos.

elementos cuenta para evitar salidas de pista, averías o fallos eléctricos.

Junto a pruebas simples y campeonatos, puedes disputar vueltas contrarreloj, pruebas privadas y retos que te sitúen ante objetivos concretos a conseguir en un número determinado de vueltas, una variante ideal para cuando te cansas de las carreras, entrenamientos y calentamientos de siempre. La dificultad es mesurada, debido a la nueva IA.

Si bien no hay nada como un oponente humano (y *RS3* permite jugar en pantalla partida horizontal o verticalmente, además de sus opciones on line), los pilotos controlados por el ordenador se comportan razonablemente bien y esquivan con cuidado todo tipo de accidentes. Tanto, que se pasan, y en ocasiones dudan o tienden a un conservadurismo excesivo cuando no ven clara una acción.

Un cambio divertido

Técnicamente es un buen juego. Algunas texturas borrosas y pequeñas faltas de detalle ambiente deslucen un poco el resultado final, pero la variedad de cámaras interiores y exteriores compensa los fallos visuales. Más cuestionable es que las carrocerías de todos los coches sean idénticas o que el sonido esté descuidado, apartados en los que pierde un segundo por vuelta respecto a *F1 2002* y *Geoff Crammond´s Grand Prix 4*.

Pero es la suma de las virtudes que atesora en casi todos sus apartados lo que sitúa a *RS3* en el notable, destacando la implantación del force feedback y la mayoría de trazados del mundial (ni rastro de Mónaco, sustituido por Indianapolis). Eso sí, hay que conocerlos, ya que sus nombres han cambiado y el de Cataluña, por ejemplo, ¡en el juego se atribuye a Marruecos!

Un juego ambientado en la auténtica F1, pero con marcas, pilotos y circuitos ficticios

Si eres un sibarita del realismo y las licencias, olvida este título. Pero si te apetece un cambio divertido y original frente al angosto y exclusivo mundo de las simulaciones, puedes darle una oportunidad a *RS3*.



No pierdas de vista la información de la interfaz, sobre todo los tiempos.



En los boxes puedes definir tus estrategias de combustible y neumáticos.



Si te mueves antes de que se apague el semáforo, serás penalizado.



Cuando detectes goma quemada sobre el asfalto, más te vale frenar a fondo.

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Microïds • **EDITOR:** Virgin Play • **PRECIO:** 39,95 €

En lo que a **pólvora y bayonetas** se refiere, pocos juegos pueden competir con la horda de cosacos ebrios que asaltó nuestros ordenadores hace meses. **Este juego de guerras y tratados** diversos es un serio rival que, además, **ofrece estrategia a espuertas**.

Por J. Font

WAR & PEACE

War & Peace es un juego que se sitúa en la época de la irrupción de la pólvora en los campos de batalla europeos. Reproduce una serie de conflictos históricos a caballo entre los siglos XVIII y XIX, cuando la guerra a gran escala se convirtió en el principal deporte de masas del Viejo Continente. La ambientación recuerda a juegos como *Sid Meier's Gettysburg* o el más reciente *Cossacks*, también basados en organizadas masacres a base de pólvora y bayoneta.

Las campañas cubren un corto periodo, entre 1796 y 1815, la época en que la Francia revolucionaria se lanzó a la conquista del mundo de la mano de un corso con problemas gástricos llamado Napoleón Bonaparte.

Lucha sin fronteras

En el juego entran en liza seis contendientes, entre naciones e imperios. Cada uno de ellos cuenta con sus propias campañas, reales y ficticias, en las que puedes configurar los requisitos necesarios para obtener la victoria y el nivel de dificultad. El escenario es el mundo, así que las seis facciones están presentes en todas las partidas. Eso supone que debes recurrir a la diplomacia y el comercio, ya que resulta prácticamente imposible ganar recurriendo al suicida uno contra todos. Incluso si decides optar por tácticas agresivas, deberás firmar tratados de paz con, por ejemplo, los estados cuyo territorio debas atravesar para llegar al de tus rivales directos.

Cuando la partida arranca, controlas un territorio de extensión variable (según qué facción comandes) en el que hay varias ciudades. Éstas se encargan de abastecerte de hombres y servir de sede para el desarrollo de nuevas tecnologías. La obtención de recursos y los complejos procesos económicos corren a cargo de la IA del juego, así que tú puedes centrarte en las batallas, la diplomacia y el comercio, como ocurría en *Kohan*.

Cada ciudad cuenta con una serie de terrenos en los que puedes construir edificios con funciones específicas. Las granjas,

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria

Mínimo: PIII 800; 128 MB de RAM
Recomendado: PIII 1 GHz; 256 MB de RAM

Posibilidades gráficas

	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador

Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

Idioma Textos de pantalla: español — Voces: español

VEREDICTO

Tardarás horas en acostumbrarte a su poco práctica interfaz, y aún así habrá detalles que seguirán resultándote molestos. Es una pena, porque pocos juegos ofrecen una jugabilidad tan equilibrada y tantas opciones estratégicas. Un título imperfecto, pero completo y con estilo propio.

6,5



Los ataques desde el mar son eficaces para doblegar ciudades costeras.



Un detalle molesto es que las ciudades no puedan compartir recursos.



Un sistema de iconos te permitirá identificar los tipos de unidades.



La conquista de una ciudad exige tropas a mansalva.

Dada la riqueza de opciones y su equilibrio, es una pena que no disponga de un modo multijugador

por ejemplo, te permiten reclutar hombres, los astilleros producen barcos y las academias militares forman generales. El juego se basa en tres recursos, hombres, oro y puntos de ciencia, que se obtienen de manera automática con los edificios adecuados. En caso de necesidad es posible derruir un edificio para construir otro.

¿Está claro?

A pesar de que dispones de un contador general que indica el total de recursos de que dispones, cada ciudad funciona de forma autónoma a la hora de generar tropas y tecnologías. Eso no sería un problema si no fuera por el poco práctico sistema de navegación del juego. Manejas una docena de ciudades, la lista de las cuales aparece en una lista a la derecha de la pantalla. Puedes seleccionarlas directamente o ir a ellas desde la interfaz, pero una vez en la ciudad, no dispones de indicadores claros sobre en qué punto concreto construyes, con lo que es difícil diseñar una política de desarrollo coherente.

Tampoco está del todo bien resuelta la navegación por el escenario. Que el sistema de cámaras sea libre y permita giros y zoom a discreción parece un buen detalle, pero no lo es tanto cuando tiende a hacer que te pierdas y tengas que recurrir una y otra vez a las ciudades como único elemento de referencia. Partes de un mapa del mundo que hace las veces de interfaz general, y se trata de hacer zoom en el punto concreto en el que quieras actuar.

Sí está bien resuelta la orografía 3D de los escenarios. Puntos elevados, puentes que defender, zonas en las que emboscarte... Si a eso añades las formaciones de combate, ya tenemos profundidad estratégica en la que sumergirnos hasta la raíz del cabello.

Las formaciones pueden servirte para desplazar grupos de unidades de forma rápida o adoptar disposiciones defensivas de una eficacia letal. Cuando se desplazan en grupo, las unidades resultan más vulnerables, pero eso simplifica mucho la gestión de tu ejército y le da una notable versatilidad táctica.

La composición de los distintos ejércitos es similar, aunque cada uno dispone de una unidad especial propia y todos tienen la posibilidad de añadir algo de colorido reclutando mercenarios, espías y corsarios. Junto a esta opción, resulta decisiva tu capacidad para obtener generales o almirantes y usar las mejoras que aportan a tus unidades de la forma más eficaz posible.

Dada la riqueza de opciones de este juego y su cuidado equilibrio entre combates y diplomacia, es una pena que no disponga de opciones multijugador. Aun así, tal y como está puede describirse como un producto de jugabilidad excelente, tanto por el número de campañas como por la configuración de los objetivos de la victoria.



Existen límites restrictivos para el crecimiento de tus ciudades.



Las múltiples campañas garantizan juego para rato.



GÉNERO: Estrategia • DESARROLLADOR: Interactive Vision • EDITOR: Protein • PRECIO: 32,95 €

Crear compañías aéreas no sólo está al alcance de Niki Lauda. Con este título, podrás crear tu propio negocio aéreo y **convertirte en el Onassis de los cielos**. Claro que tendrás que ser avispado y sagaz como cualquier **hombre de negocios**.

AIRLINES 2

Por J. Font



Es importante investigar sobre las posibilidades de los nuevos aeropuertos.

Nadie duda que los aviones son rápidos, eficaces y más seguros (aunque algo menos rentables) que los petroleros monocasco. Interactive Vision te ofrece la posibilidad de gestionar una compañía aérea y llenarte los bolsillos copando los cielos internacionales.

El juego se basa en crear rutas aéreas lo más lucrativas posible para que tu flamante empresa crezca. El mapa general es una reproducción del globo terráqueo con distintos aeropuertos, tanto de capitales de países como de ciudades menos importantes. Este mapa está dividido en 15 regiones. Cuando empiezas la partida, debes escoger una de ellas para empezar con tu emporio. Tu buen hacer y, sobre todo, los puntos de prestigio que acumules te permitirán introducirte poco a poco en las demás áreas.

Los primeros pasos en el juego son bastante simples. Elige un aeropuerto, instala en él tu base de operaciones y empieza a cubrir un trayecto aéreo, el que creas que puede reportarte mayores beneficios. En algunos casos, basta con que selecciones el aeropuerto para que se te informe de si ofrece o no buenas perspectivas de negocio, pero otras veces debes abrir una investigación. Si quieres conservar este útil flujo de información, crea una oficina en el aeropuerto.

Gestión celeste

Existen distintas formas de obtener la victoria e incluso puedes elegir el número de compañías que compiten con la tuya. También tienes la oportunidad de invertir en los productos que se transportan o comprar acciones de la competencia para expandir tus dominios. Tú decides los trayectos, los aviones que vas a comprar y las mercancías o pasajeros que vas a transportar de un lado a otro para obtener el máximo rendimiento.

Eso sí, no esperes un florido espectáculo gráfico. El juego se basa en una convencional y algo raquítica estructura de ventanas informativas y de decisión que vas desplegando a tu gusto. Los botones de la interfaz permiten llevar a cabo acciones como crear una ruta, modificarla o pedir un crédito para expandir tu emporio. Poco más es lo que ofrece este título a pesar de incorporar un nutrido grupo de aviones, aeropuertos y aerolíneas dispuestas a arrebatarte el título de rey de los cielos.



Debes crear nuevas rutas y hacerte cargo de la gestión financiera.

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 500; 64 MB de RAM
Recomendado: PIII 500; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

Idioma Textos de pantalla: inglés. Voces: inglés.

VEREDICTO

Si te gusta competir contra una base de datos ambientada en el mundo de la aviación, no cabe la menor duda de que éste es tu juego. No obstante, olvídate de espléndidas reconstrucciones gráficas del cielo y situaciones divertidas. Aquí se trata de leer mucha información y actuar en consecuencia.

5



Estás ante un título en el que la gestión sesuda supera a la diversión.

GÉNERO: Carreras • **DESARROLLADOR:** Attention to Detail • **EDITOR:** Electronic Arts • **PRECIO:** 39,95 €

¿Vehículos futuristas y velocísimos de la marca **Lego**? Lo creas o no, la multinacional juguetera trata de adaptarse a los tiempos que corren y presenta un videojuego a la última, completamente **tridimensional y** cargado de adrenalina **para todos los públicos.**

DROME RACERS

Por A. Guerra

Los británicos de Attention to Detail (ATD) tienen una manera artesanal de concebir el diseño de software. Trabajan y cumplen, pero siguen sin salir del (relativo) anonimato. Sus propuestas sobre los juegos olímpicos de verano e invierno no cuajaron del todo, pero les han servido para que les encargasen este título singular, avalado por la marca Lego y su nueva línea de juguetes.

Sobre la base de competiciones espaciales, en *Drome Racers* encarnas a Max Axel, un joven decidido a conquistar el campeonato de carreras del año 2015. Para ello, debe superar una serie de coloridos eventos que van desde largas carreras por circuitos con distintos trazados o escenarios campo a través a pruebas *drag* en las que hay que cruzar primero la línea de meta tras impresionantes aceleraciones en escasos metros.

Te esperan ciudades, montañas y acantilados y casi una veintena de vehículos. Los puedes reforzar con poderes de velocidad ultrasónica, escudo o armamento o introducir mejoras aerodinámicas o en su motorización y componentes. No hay muchas posibilidades de configuración, pero al menos puedes disputar las pruebas de forma independiente en modo arcade, correr contrarreloj o emplear el modo historia, en el que disputas el campeonato completo.

Legos a la carrera

No existen opciones on line, sólo un modo de pantalla partida en un mismo ordenador para dos usuarios. Es una pena, porque la IA de los contrarios es floja. Aunque resulta divertido, es irritante que los controles no respondan con la precisión necesaria.

Teniendo en cuenta que sus autores también lo fueron de *Rollcage* y su secuela, parece que han dado un pequeño paso atrás en el tiempo con un programa que no satisfará a los locos de la conducción extrema y puede que tampoco a los más pequeños ni a los fans de Lego.



Poderes como la hipervelocidad añaden emoción a la carrera.



Jugando en primera persona, los choques con los contrarios son más impactantes.



La sensación de superar los 250 Km/h está bastante conseguida.



GÉNERO: Infantil • **DESARROLLADOR:** Silicon Dreams • **EDITOR:** Electronic Arts • **PRECIO:** 39,95 €

ISLAND XTREME STUNTS

Lego te lleva de nuevo a su isla con un propósito insólito: rodar **una película de acción** en la que eres el especialista de cada secuencia. Y además de correr, volar y saltar ante las cámaras, hay otros **retos esperándote**. Silencio, se rueda.

Debes golpear al coche señalado para detenerlo cuanto antes.

Por A. Jiménez

Sólo Pepper Ronni, el protagonista del juego, es capaz de ejecutar las acrobacias necesarias para las secuencias más arriesgadas de una nueva superproducción cinematográfica. Pero tiene un competidor, Brickster, al que corroe la envidia. Él se encarga de doblar al malo de la película e intenta por todos los medios dejarte en ridículo.

Bajo esta premisa, nos llega un nuevo juego producido por Lego que se ha encargado de desarrollar Silicon Dreams, responsables de títulos como *Football Mania*. El concepto es bonito y se plasma en pantalla con eficacia: hay que recorrer la isla Lego rodando las escenas de acción del film. Sin embargo, te das de bruces con muchos mini juegos que resolver por el camino, objetos que recolectar y lugares que explorar.

Por tierra, mar y aire

El entorno es completamente tridimensional, aunque en algunas pruebas se opta por la presentación 2D, anticuada pero funcional. Conduces coches y motos, te deslizas sobre grandes rampas, patinas sobre un skate con el que también saltas al vacío para rescatar pasajeros o vuelas en un avión. La variedad, presentación y buen uso de los controles garantizan la diversión.

Más interesante es la exploración de la isla, que permite descubrir nuevos escenarios, recolectar objetos, disparar pizzas a los robots enemigos, aceptar desafíos y resolver pequeñas búsquedas. El mini ordenador del protagonista cubre toda la información al respecto, y para finalizar el juego al 100% hay que dedicar muchas más horas de lo que en principio cabría esperar. Además, permite conocer divertidos personajes y obtener premios secretos.

Los gráficos no son nada del otro mundo, pero con más de una docena de vehículos que controlar, agradables secuencias de continuidad con voces y situaciones muy logradas, la inspiración de clásicos como *Mario 64* y la licencia oficial de la serie de juguetes Lego, *Island Xtreme Stunts* conforma un bonito programa, ideal para mantener entretenidos a los niños.


FICHA TÉCNICA

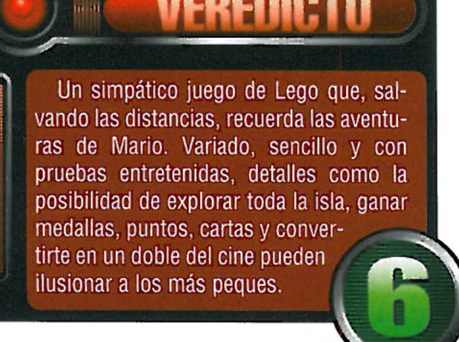
Procesador y memoria
Mínimo: PIII 500; 64 MB de RAM
Recomendado: PIII 700; 256 MB de RAM

Posibilidades gráficas

	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

Idioma Textos de pantalla: español · Voces: español


VEREDICTO

Un simpático juego de Lego que, salvando las distancias, recuerda las aventuras de Mario. Variado, sencillo y con pruebas entretenidas, detalles como la posibilidad de explorar toda la isla, ganar medallas, puntos, cartas y convertirte en un doble del cine pueden ilusionar a los más peques.

6



¡En picado! La primera prueba obliga a correr sobre una rampa casi vertical.



Hay que hacer piruetas en cada salto para aumentar la velocidad.



La isla Lego proporciona bastantes horas de exploración y mini juegos.

GÉNERO: Estrategia • DESARROLLADOR: Artech • EDITOR: Infogrames • PRECIO: 14,99 €

MONOPOLY
New Edition

Por X. Pita

Seguramente, fue **el juego de cabecera de Bill Gates** antes de que el multimillonario afincado en Seattle descubriese la Xbox. Es **el *Monopoly* de siempre**, sólo que **un tanto desangelado**.



Puedes optar por reglas tradicionales o personalizadas.

Pasan las generaciones, se suceden los desastres naturales y las cosechas y sólo un juego (con permiso del parchís y las canicas) permanece. Se trata del *Monopoly*, cómo no. Un juego que da otra dimensión a las palabras "sencillo" y "adictivo". Compra, vende y haz que el adversario muerda el polvo. Eso es todo.

Si *Monopoly Tycoon* aportaba una perspectiva original y refrescante del viejo "simulador" de capitalismo inmobiliario, el *Monopoly* de Artech apuesta por un enfoque clásico. Se trata de un *Monopoly* minimalista, con gráficos poco más que funcionales. No hay música para el recuerdo, ni si quiera una pizca de humor. El ordenador se limita a hacer juegos de palabras de dudosa gracia. Nos quedamos con ese "un ocho como un bizcocho" repetido hasta la saciedad cada vez que el numerito de marras se asomaba a la pantalla.

Nos seguimos quedando con el *Monopoly Tycoon*, mucho más vistoso y original. El juego de Artech se queda a medio camino. Si de verdad quieres disfrutar comprando, vendiendo y arruinando al adversario, más vale que vuelvas al tablero y los dados de toda la vida.

4



GÉNERO: Aventuras • DESARROLLADOR: Anima2 • EDITOR: Zeta Multimedia • PRECIO: 24,95 €



LA CAJA DE LOS SUEÑOS

Por G. Masnou

Si los peques de la casa piden a gritos un juego que satisfaga sus ansias aventureras, ¿qué tal **una aventura inspirada en** la serie ***Médico de familia***?

El de las aventuras gráficas es el único género que permite crear un universo ampliamente interactivo y totalmente manipulable con la única ayuda de unas pocas teclas o el ratón. Por eso, es muy adecuado para juegos de línea infantil, como demostraron *E.T. El Extraterrestre* o *Egipto Kids* y demuestra (con matices) *La caja de los sueños*.

El juego incluye dos variantes, una adaptada a los jugadores de entre ocho y doce años y otra para púberes y adolescentes. Las diferencias entre ambas versiones radican en la complejidad de los puzzles, el número de objetos a recoger y las líneas de diálogo a repasar.

Mientras la mayoría de juegos infantiles incluyen operaciones matemáticas, juegos de memoria e incluso mecanografía, *La caja de los sueños* carga todo el peso de su desarrollo en los diálogos, la agudeza visual y la combinación lógica de objetos.

Por desgracia, el sistema de control no resulta lo suficientemente cómodo e intuitivo. El teclado requiere la utilización de ocho teclas distintas y la opción de manejar el ratón o el joystick brilla por su ausencia. El resto de apartados del juego cumplen con creces, en especial, los coloristas gráficos y las notables voces.

5

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 233; 32 MB de RAM
Recomendado: PII 550; 64 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D	✓	
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC ✗ — LAN ✗ — Internet ✗

Idioma Textos de pantalla: español — Voces: español

Por G. Masnou

GÉNERO: Aventuras • **DESARROLLADOR:** Alcachofa Soft
EDITOR: Zeta Games • **PRECIO:** 17,95 €



MORTADELO Y FILEMÓN
Balones y patadones

Los **dos héroes con** más **sabor cañí** del cómic patrio **regresan en dos nuevas aventuras** que en realidad son tres. ¿Desconcertado? Espera, **nosotros te lo explicamos.**

Se trata de un mismo juego que consta de dos episodios que se pagan y juegan por separado. Por un lado, tenemos *Mamelucos a la romana,* y luego está el juego que nos ocupa, *Balones y patadones,* en el que hay que desconectar los explosivos que los hombres de Corvino han escondido en un estadio de fútbol. Si instalas las dos aventuras en el disco duro, aparecerá una tercera aventura (*La banda de Corvino*) que alarga un poquito la un tanto breve vida del producto.

En fin, que aquí tienes un trío de aventuras gráficas que complacerá a los fans acérrimos del dúo alopécico y decepcionará a quienes busquen un sucesor de *Sam & Max* o *Day of The Tentacle.* Eso sí, el universo de Ibáñez ha sido fielmente adaptado. Los personajes, el estilo gráfico y el humor casposo están en su sitio. Además, se incluye un modo multijugador que permite la participación simultánea de dos jugadores en modo cooperativo. No obstante, los escasos aspectos positivos sucumben ante la avalancha de gazapos que cubren cada milímetro cuadrado del juego.

4



GÉNERO: Aventuras • **DESARROLLADOR:** Alcachofa Soft • **EDITOR:** Zeta Games • **PRECIO:** 17,95 €



Opciones multijugador a través de Internet o red local, total **fidelidad al cómic** de Ibáñez, **puzzles** en que colaboran los dos protagonistas... ¿Todo **un hito**?

MORTADELO Y FILEMÓN

Por G. Masnou

Mamelucos a la romana

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: P 166; 32 MB de RAM
Recomendado: P 200; 64 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D	✓	
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC ✗ LAN 2 Internet 2

Idioma Textos de pantalla: español · Voces: español

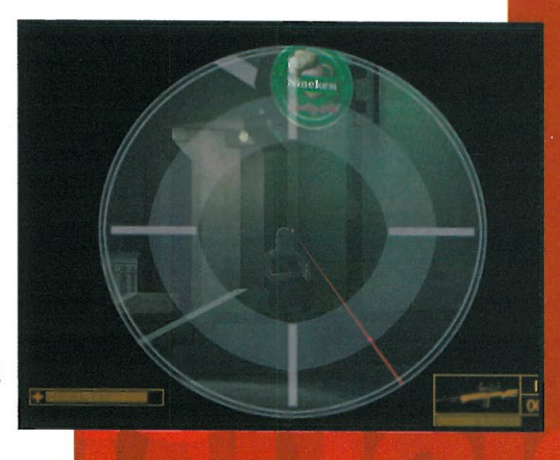
Pues no. No es un hito. Como su hermana gemela *Balones y patadones,* esta aventura, en la que hay que dar caza al mafioso Vito Corvino en Roma, adolece de una serie de defectos que la convierten en un producto mediocre. De entrada, la cooperación entre los dos personajes protagonistas ha sido metida con calzador. Por razones que se escapan a cualquier lógica, algunos objetos sólo pueden ser recogidos por un personaje concreto. La trama resulta rematadamente plana y lineal, sin sorpresas ni giros argumentales. La mayoría de rompecabezas están fuera de toda lógica; no habrás jugado a nada tan frustrante desde la saga *Mundodisco.* La interfaz tampoco ayuda a mejorar el conjunto, y encontrar los objetos que hay espaciados por el escenario es más una cuestión de suerte que de agudeza visual.

Los desarrolladores de Alcachofa Soft disponen de amplia experiencia, un motor de juego decente y algunas ideas brillantes. Pero apenas han sacado partido a estas ventajas en el terceto de juegos que nos ocupa.

4

GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** Xicat Interactive • **EDITOR:** Proein • **PRECIO:** 39,95 €

SNIPER
Path of Vengeance



Por J. Ripoll

Otro juego en primera persona, otro protagonista que ejerce de asesino, otro festival de fases previsibles, **otro festival de incongruencias.**

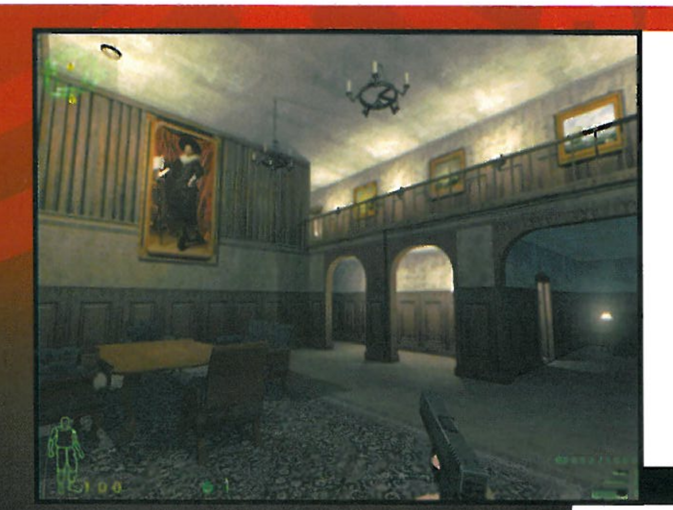
Hacer una crítica destructiva es sencillo, basta con cuatro comentarios corrosivos y alguna frase lapidaria. Pero claro, cuando el lector acaba de leer, sólo tiene claro una cosa: al autor no le gustó el juego. Pero, ¿por qué?

En este caso, no conviene que concluyas que la nota se debe a las filias y fobias del analista. Basta con decirte que *Sniper* necesita de un parche de 40 MB para funcionar sin más sobresaltos que los provocados por ver a personajes cuyas cabezas giran 360° sin ser un juego de terror. En un alarde de ambición y falta de enfoque, los diseñadores de Xicat han querido hacer de *Sniper* "otro" juego diferente. Tal vez ese intento de creación atmosférica (puente con niebla y lluvia, papeles que se mueven con el viento, música recién sacada de película primeriza de John Carpenter o presencia de personajes neutrales con los que intercambiar una frase) podría valer un aplauso, pero el caso es que ninguna de esas cosas podría haber sido desarrollada con mayor ineficacia. Parece un juego amateur.

2



GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** Project 3 • **EDITOR:** Friendware • **PRECIO:** 44,95 €



NEW WORLD ORDER

Una vez **solucionados parte de los problemas** que obligaron a retirarlo de circulación, *New World Order* **llega a nuestro país confirmándose como... un juego calamitoso.**

Por J. Ripoll

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria (aDeSe 16)
Mínimo: PIII 800; 256 MB de RAM
Recomendado: PIV 1,3 GHz; 512 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL		✓

Multijugador
Un mismo PC: ✗ — LAN: 16 — Internet: 16

Idioma Textos de pantalla: Español — Voces

Como la descendencia de *Counter Strike* (un mod amateur cuya descarga sigue siendo tan gratuita como su violencia) está repleta de juegos mediocres, uno se acerca a productos como éste con quilos de escepticismo, que, en este caso, se transforman en quintales de aburrimiento.

NWO incluye nada intuitivos menús de selección de armas, unos enemigos cuya puntería hace imposible nuestra victoria, un tropel de escenarios estereotipados repletos de paredes sin textura definida y espacios en los que el personaje suele quedar atascado. Son detalles que lo convierten en un producto casi inservible.

Como título enfocado al modo multijugador tampoco ofrece demasiado. Sin bots con los que competir, uno puede pasarse horas esperando a que algún miembro de su casi inexistente comunidad on line decida conectarse. Con o sin parches, es inferior a todos sus competidores, tanto de pago como gratuitos.



DESCUBRE EL LADO MÁGICO DE TZAR

PC · CD-ROM

LA MAGIA — LOS DOMINIOS DE

FX INTERACTIVE

TZAR - Los dominios de la magia

TZAR

INCLUYE TZAR, EL JUEGO DE ESTRATEGIA CON MÁS DE 100.000 AFICIONADOS

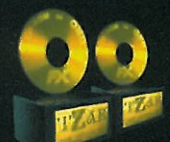
HAEMIMONT GAMES

16 TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO

Todos los extras en www.fxplanet.com

Un mundo dominado por la magia. Un asesinato que esconde una traición. Un poderoso hechicero que ambiciona el cetro del poder y una joven aprendiz de mago destinada a detenerle. Su única ayuda, un caballero proscrito en busca de redención. Los Dominios de la Magia avanzan...





Los Dominios de la Magia incluyen Tzar, el juego de estrategia con más de 100.000 aficionados



9'95€
PC • CD-ROM

Los títulos FX Premium se venden en quioscos, grandes almacenes y tiendas de informática



GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** New World Computing • **EDITOR:** Virgin Play • **PRECIO:** 23,95 €

HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV
The Gathering Storm

Para los héroes exhaustos y rendidos tras inagotables batallas, llega la expansión de **una de las sagas** de estrategia por turnos **con más solera**. Algunos bichitos nuevos, algunos edificios nuevos y **horas de juego para parar un tren**.

Por O. Garcia

El poder de convocatoria de *The Gathering Storm* se limita principalmente a las seis nuevas campañas. Y, con todo, la trama no se puede considerar precisamente un derroche neuronal. La historia gira alrededor de un grupo de cinco héroes que se embarcan en sendas epopeyas para descubrir un conjunto de artefactos que les ayudarán a derrotar a un malvado, loco y peligroso hechicero.

La ventaja de esta fórmula es que permite que las cinco campañas independientes confluyan en una espectacular campaña final en común: el ataque definitivo contra el hechicero Hexis. De todas maneras, esta conexión entre campañas sólo se aprecia al final. Ni la secuencia inicial ni las misiones en sí, convertidas en una búsqueda incesante de un artefacto tras otro tras otro, logran sumergirte en la historia. Además, como ya sucedía en *Heroes IV*, la mayoría de los escenarios de la campaña y las 20 misiones adicionales tienen un diseño poco elaborado, basado más en la acumulación de edificios y recursos que en una verdadera explotación del cacumen.

Eso es todo, amigos

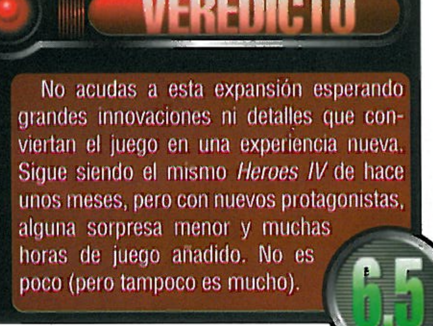
Y, por desgracia, esto es todo lo que cabe esperar de esta ampliación. Cierto, hay nuevas unidades neutrales, pero ni siquiera han sido introducidas con un mínimo de gracia. Te las encuentras rondando por ahí, y además son sólo cuatro.

Cierto, hay nuevos edificios, pero cinco de ellos no son más que unas tiendas de pergaminos especializadas en cada rama mágica y los otros dos son lugares en los que el héroe puede subir de nivel si derrota a unos dragones.

Cierto, hay nuevos héroes, pero no son más que los muchachos y muchachas que protagonizan las cinco aventuras. Y tampoco se puede decir que los chavales vayan sobrados de carisma.

Sin embargo, tal vez lo más preocupante de todo sea que ya se ha anunciado una nueva expansión que irá en la misma línea: contará con seis nuevas campañas, varios escenarios... y poco más. Una cuestionable manera de seguir exprimiendo la naranja.



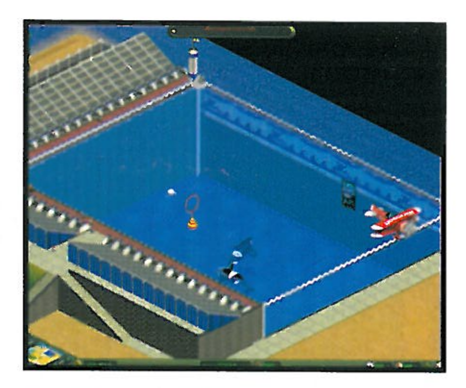


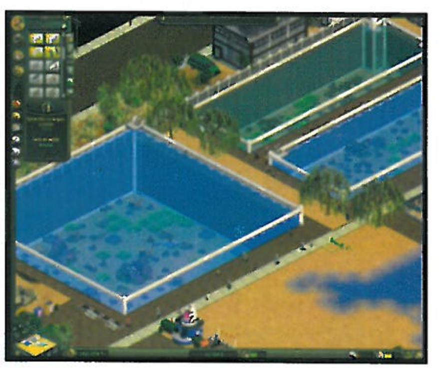


Un mago y su bárbara ayudanta en pos de varios artefactos.

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Blue Fang Games • **EDITOR:** Microsoft • **PRECIO:** 29,99 €


Las nuevas construcciones y cuidadores te permiten crear todo un parque temático.





ZOO TYCOON

Marine Mania

Por J. Font

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 233; 128 MB de RAM
Recomendado: PIII 700; 256 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D	✓	
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

Idioma Textos de pantalla: español. Voces: español.

VEREDICTO

Otra expansión que aporta nueva fauna a *Zoo Tycoon*. Si alcanzaste el nirvana virtual con el simulador zoológico de Microsoft, tal vez nuevos escenarios y animales te parezcan una propina más que suficiente. Para el resto de terrícolas, es una expansión limitada que requiere el juego original.

6

Si ya has completado tu colección de **animales terrestres contemporáneos y dinosaurios**, aún hay algo que le puedes **añadir** a tu *Zoo Tycoon*. Se trata de un buen puñado de **criaturas marinas** que quedarán la mar de coquetas en tu tanques artificiales.

Blue Fang Games mantiene vivo su zoológico a base de expansiones. Esta vez no se trata de exhibir dinosaurios en jaulas electrificadas, sino de acumular formas de vida marina en bien acondicionados estanques. El juego añade nuevos escenarios y sus correspondientes animales a los que ya tengas, por lo que puedes crear faraónicas instalaciones en las que convivan animales tradicionales junto a dinosaurios y delfines.

Dispones de dos tipos de instalaciones acuáticas o tanques, los de agua dulce y los de agua salada. También cuentas con variados tipos de vallas, unas pensadas para exhibir animales y otras para delimitar escenarios. Una vez creado un recinto, puedes determinar la profundidad del estanque, así como la altura de las vallas.

Estanques de quita y pon

El juego incluye una herramienta de edición de terreno que debería darle un considerable atractivo, pero lo cierto es que resulta limitada y funciona de manera poco práctica. De entrada, sólo es aplicable a los estanques, no al resto de las instalaciones. Además, el procedimiento para, por ejemplo, hundir partes del escenario con el fin de que el público tenga una segura y cómoda panorámica de las especies marinas es costoso y poco intuitivo.

Aparte de la posibilidad de ir haciendo que tu parque crezca y se diversifique con los nuevos animales acuáticos, poco aporta la expansión. Con o sin ella, *Zoo Tycoon* sigue siendo un juego de construcción tranquila en el que vas asumiendo retos y acumulando dinero. Divertido, aunque un tanto rutinario.



ACCIÓN

Por J. Ripoll

Inteligencia menguante

No hace falta girar la cabeza y mirar atrás para saber que los videojuegos son cada vez más complejos, no tanto en la mecánica de la partida (mucho más simple de lo que tantos otros querrían) como en las numerosas posibilidades de configuración que de un tiempo a esta parte dejan los diseñadores en manos del usuario. Llega un punto en que la interactividad de la que hacen gala los propios juegos supera la frontera de la partida y alcanza el proceso creativo. Esto hace que el jugador se convierta en diseñador último de una obra en todo caso desvirtuada.

¿Hay maneras de alterar el nivel de dificultad sin recurrir a burdos retoques en la IA de los enemigos?

Sí, desvirtuada. No tan solo por esas más que discutibles simplificaciones gráficas a las que muchos usuarios se ven obligados a recurrir para poder disfrutar de una partida con aceptable fluidez, sino por la mal entendida escala de dificultad que tantos y tantos títulos de acción ofrecen.

Ahora que se acercan *Splinter Cell*, *Metal Gear Substance 2* o *Project IGI 2*, juegos cuya calidad depende y mucho de la capacidad competitiva de nuestros enemigos, y aún con el inquietante recuerdo de *Hitman 2*, sería conveniente recordar que quienes seleccionan el nivel de dificultad más bajo no desean encontrarse con docenas de enemigos discapacitados (ciegos, sordos, bobos), ni aquel que en un ataque de vanidad opte por el mal llamado nivel "Hard" querrá combatir contra oponentes más que humanos que todo lo ven y todo lo oyen. ¿Hay maneras de alterar el nivel de dificultad sin recurrir a burdos retoques en la IA de los enemigos?

Los videojuegos son apasionantes duelos entre juego y jugador, pero el combate pierde todo su interés si enfrente tenemos a un muro de perfección o de ineptitud, en todo caso, a un muro de inhumanidad. Hasta que alguien no descubra otro sistema de mayor solvencia para establecer esos escalones, será mejor que limiten la oferta y presenten juegos cerrados en los que el usuario no inicie su andadura como héroe en un menú de configuración que deviene el enigma más difícil de la historia, y el menos apasionante. ■

jripoll@ixo.es



ESTRATEGIA

Por J. Font



¿A quién le importan los tycoon?

Los juegos de gestión financiera (los omnipresentes "tycoon") son la alternativa más habitual a las dos corrientes que dominan la estrategia: los juegos bélicos y los de desarrollo de civilizaciones. En ellos se trata de controlar al detalle todos los aspectos de negocios de casi cualquier clase imaginable.

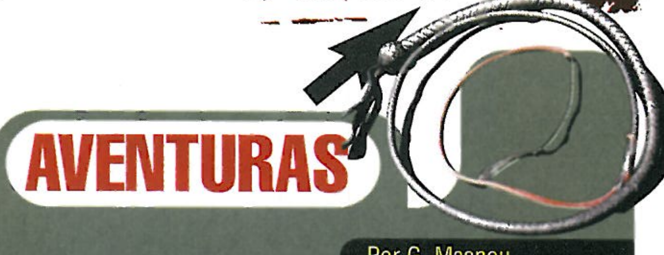
La fórmula es sencilla y, la verdad, suele resultar bastante rutinaria. Se trata de ir desplegando menús informativos y aplicar una y otra vez el principio de acción y reacción. Su gracia consiste en que son muchos los factores a tener en cuenta y en que te ponen a prueba, ya que (supuestamente) la suma de tus decisiones es la que determina el resultado final. Como tampoco hacen falta grandes exuberancias gráficas y la fórmula está más que patentada, los tycoon están entre los juegos de desarrollo más fácil y barato. Tal vez no vendan mucho, pero tampoco les hace falta para resultar rentables.

La fórmula de los juegos de gestión financiera suele resultar bastante rutinaria

Justo es reconocer que algunos incluyen herramientas de gestión prácticas y bien pensadas y hasta ideas de una cierta originalidad, como en el caso de *Zoo Tycoon* y sus expansiones o los *RollerCoaster Tycoon*. Pero, en el peor de los casos, el juego se reduce a una simple sucesión de ventanas interactivas acompañadas de multitud de mensajes que te informan de las sutilezas de un desarrollo prefijado del juego al que debes ceñirte. ¿O acaso crees que es casual que ese cliente de lujo te abandone o que una tormenta arrase tu plantación de maíz?

¿Interesan a alguien estos juegos? Seguro que sí. A los aspirantes a gestor a gran escala. A tipos circunspectos y pacientes. A los que se conforman con entretenerse porque ya no aspiran a divertirse. El resto de seres humanos disfrutarán en todo caso de juegos de gestión con algún aliciente adicional, con ese extra lúdico que sí incluyen títulos como *Pizza Conection* o *Airline Tycoon Evolution*. ■

j.font@ixo.es



AVENTURAS

Por G. Masnou

Lección de humanidad

Es poco probable que vayas por la vida resolviendo los problemas a escopetazo limpio o maldiciendo a la gente con terribles conjuros mágicos. Como improbable resulta que tengas a tus órdenes un multitudinario ejército o dispongas en tu garaje de un impresionante caza F-15 para irte de vacaciones a las Islas Maldivas cuando te apetezca.

Casi todos los géneros viven de realidades paralelas y ficciones etéreas. El único que pisa la calle y se acerca (de vez en cuando al menos) a nuestra realidad inmediata es el de las aventuras gráficas. Es más, algunas aventuras llegan a ser incluso escuelas virtuales de las que pueden extraerse enseñanzas aplicables a la vida. Por ejemplo: a) Enseñan a comunicarse con la gente que te rodea, elegir cuidadosamente las preguntas y las respuestas y obtener informaciones y reacciones que pueden ser útiles para tu inmediato porvenir. b) Los puzzles te obligan a aplicar la lógica de forma práctica y (en ocasiones) hasta creativa. Una cualidad así puede ser muy útil en la vida. c) Fomentan la capacidad de improvisación para alcanzar objetivos concretos. La libertad de acción es fundamental tanto en la vida como en las aventuras, pero sin metas finales es fácil caer en la monotonía y la falta de sentido. d) No somos islas. Tanto las aventuras como la vida cobran su verdadera dimensión cuando conoces a multitud de personajes y te interrelacionas con ellos compartiendo conocimientos, gustos y pertenencias. Todo forma parte de la diversión.

El único género que pisa la calle y se acerca a nuestra realidad inmediata es el de las aventuras gráficas

En definitiva, las cuatro pilares básicos de la lógica aventurera son también la más completa lección de humanidad aplicada que puedes encontrar en un PC. Vamos, que ni los juegos educativos. ■



gmasnou@ixo.es



CARRERAS

Por A. Guerra



La vida al volante

Nunca se ha realizado un completo simulador de conducción. Sí, nos hemos puesto al volante de todo tipo de utilitarios reales, salpicaderos y controles auténticos, física verdadera en cada curva. A veces hasta los escenarios y trazados son de verdad y por muchos kilómetros, como *Rally Championship* o *Midtown Madness*. Pero de ahí a combinarlo todo a la vez, hay un trecho importante que salvar.

Habrá quien piense que conducir en ciudad, como muchos hacemos a diario, no tiene gracia en un videojuego. Los atascos y semáforos, las prisas y el estrés, la falta de aparcamiento y el dominguero que siempre se nos cambia de carril... es tan frustrante como un cambio de agujas mal realizado en *Train Simulator* o una tormenta eléctrica en *Flight Simulator*.

Habrá quien piense que conducir en ciudad, como muchos hacemos a diario, no tiene gracia en un videojuego

No estaría de más un *Drive Simulator*, un programa que muestre con veracidad la realidad cotidiana, de arquitectura abierta para que a base de expansiones y ficheros de usuarios se puedan introducir los callejeros de cualquier ciudad del mundo, y así marchar contrarreloj para alcanzar nuestros destinos a tiempo.

En un día normal surcaríamos innumerables calles buscando atajos y zonas libres de tráfico, procurando que la policía no nos multe, yendo al supermercado, recogiendo la gata para la vacuna del veterinario, pasando por casa de un amigo, recogiendo a la novia para ir al cine. Y, cuando por fin llegas a casa, no hay dónde estacionar cerca del portal.

Quizás siga sin convencerte la idea. Eso le dijo más de uno a Will Wright antes de que programase *Los Sims*. Eso sí, la propia Maxis ya esbozó la idea de esta columna con *Streets of Sim City*, y aunque los resultados fueron paupérrimos, un día podrían desquitarse y hacer *Sim Drive*. ■

aguerra@ixo.es



DEPORTES



Por A. Jiménez

No queremos pegarnos

Cabe preguntarse qué ha sucedido con los programas de boxeo en compatibles. Pese a que se trata de un deporte olímpico con gran capacidad de convocatoria en todo el mundo, pasan los años y apenas se realizan videojuegos en los que podamos ponernos los guantes. Desde que en Spectrum arrasaran *Rocky* y *Frank Bruno's Boxing*, ambos inspirados en el *KnockOut* de las recreativas, parece que el género no despierta el interés de programadores y usuarios de ordenador. Títulos aislados como *Barry McGuigan's Boxing*, *4D Sports Boxing* o *Live! Boxing* no cuajaron del todo.

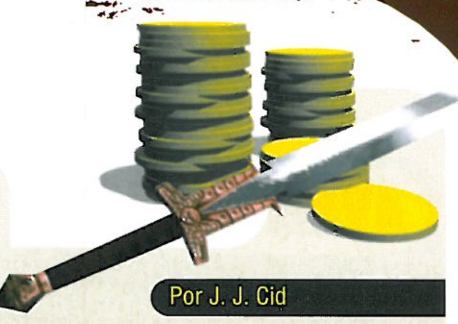
¿Por qué los juegos de deportes de contacto suelen mantenerse alejados de los PC?

La vertiente arcade de las consolas consiguió que EA Sports se anotase un triunfo con *Knockout Kings*, mientras que la imaginación y sentido del humor de *Ready 2 Rumble* arrasó entre niños y adultos. El último ejemplo: toda la saga cinematográfica de *Rocky* ha sido comprimida en un sólo videojuego de la británica Rage que, por ahora, no está previsto en compatibles. ¿No sería rentable? ¿No lo compraríamos?

Y quien dice boxeo, dice juegos de lucha en general, tan habituales en otros sistemas (como las sagas *Tekken*, *Soul Calibur*, *Dead or Alive*). Ahora que tenemos multitud de pads y potentes aceleradoras, ¿por qué no nos llegan programas de este tipo? Lo digo porque el que ha probado, por ejemplo, *Tekken 3* en un emulador de PSX sabe lo que nos estamos perdiendo.

¿Son los deportes de contacto ideales para consolas y no para ordenadores? No lo creo, pero hace años las series de *Street Fighter*, *Marvel vs Capcom* y demás se obstinaron en no aparecer por nuestros monitores, y así estamos desde entonces. Quizá una nueva iniciativa, originada desde un importante estudio de juegos para PC, podría cambiar la dirección en que se mueve el mercado. ■

■ ajimenez@ixo.es



ROL

Por J. J. Cid

El persistente nipón

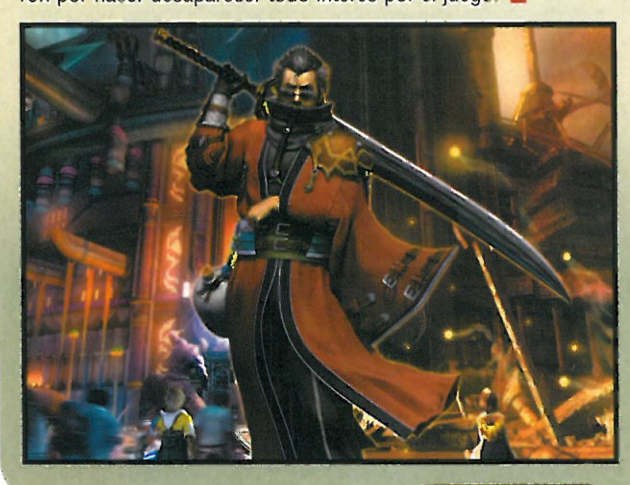
Japón cuenta con una industria dedicada al ocio electrónico fuertemente asentada. Lejos de dejar de comprender la idiosincrasia de sus títulos, el mercado occidental recibe gozoso las aventuras de héroes de ojos saltones inmersos en extrañas aventuras de temática metafísica. Sólo los usuarios de compatibles parecemos inmunes a este marcado gusto por lo japonés que afecta a la mayoría de jugadores de consolas.

Los juegos de rol a la nipona que han intentado dar el salto a nuestros compatibles se han dado de bruces con la incomprensión de unos usuarios acostumbrados a un rol más convencional. Por esta razón, cada vez es más extraño que cuenten con una conversión para PC.

La saga *Final Fantasy*, el gran abanderado del rol nipón, ha iniciado su andadura on line con su undécima entrega. Curiosamente, este producto sí que va a contar con una versión para sistemas operativos de la familia Windows. Pero la auténtica noticia de interés para nosotros es la gran acogida que ha tenido este juego a las pocas semanas de salir a la venta. Este éxito nos lleva a especular sobre su posible llegada a territorio europeo, aunque viendo el éxito de anteriores entregas por estos lares, esta posibilidad se nos antoja bastante remota.

La saga Final Fantasy, el gran abanderado del rol nipón, ha iniciado su andadura on line con su undécima entrega

Mientras se despejan las dudas sobre el futuro del mundo persistente de *Final Fantasy*, otro producto de rol on line de origen nipón está a punto de desembarcar en territorio europeo. *Phantasy Star Online* es la conversión de su homónimo para Dreamcast que contó en su día con un importantísimo número de suscriptores. Es una segunda oportunidad para un gran juego. Ahora esperemos que esta versión no herede los terribles problemas de seguridad que acabaron por hacer desaparecer todo interés por el juego. ■



■ jjcid@ixo.es

SIMULACIÓN

Por M.A. "Gadget" González



Queridos Reyes Maddox

Estas fechas nos han hecho revivir la ilusión que sentíamos de pequeños, cuando depositábamos nuestros zapatos en la ventana, dejábamos agua para los camellos y turrón en la mesa y tratábamos de reprimir nuestra excitación e irnos a dormir temprano.

Como ya es tradicional, con la llegada de la Navidad, los aficionados a la simulación experimentamos una situación similar. Los pilotos virtuales esperamos impacientemente el lanzamiento que las compañías productoras siempre planean para esta época del año. Aparentemente, este año los aficionados hemos debido ser muy malos, ya que el simulador que Santa Claus nos trajo de los Estados Unidos ha resultado más parecido al carbón que al ansiado tren eléctrico o la bicicleta con cinco marchas.

Con el amargo sabor de la decepción instalado en nuestros PC, dirigimos ahora nuestra mirada hacia oriente, donde residen los "Reyes Magos" de la simulación. En los foros de Ubi Soft se pueden leer públicamente las cartas de los aficionados de todo el mundo, haciendo sus peticiones: "Querido Oleg Maddox, he sido un buen aficionado este año y para el próximo simulador quiero esto o aquello". Considerado como la última esperanza de la simulación, esta mezcla entre rey mago, ingeniero, programador y piloto trata de satisfacer las peticiones de sus seguidores y pronto tendrá listo el tan ansiado *Forgotten Battles*, continuación de *IL-2 Sturmovik*.

Oleg Maddox pronto tendrá listo el tan ansiado Forgotten Battles, continuación de IL-2 Sturmovik

Aunque el camarada Oleg tampoco esté libre de detractores, ha quedado ya muy claro a la comunidad internacional de pilotos que su manera de entender la simulación ha marcado un antes y un después en la historia de nuestro hobby. Por eso se le espera con impaciencia. ■

magonzalez@ixo.es

ON LINE



Por S. Sánchez

Vocación lúdica

Este mes no hablaré de juegos on line, al menos no directamente. Prefiero comentar una interesante iniciativa de la compañía de desarrollo y edición Codemasters. Ha inaugurado una sección en su página web (www.codemasters.com/jobs/careers) que explica con cierto detalle qué requisitos son necesarios para dedicarse profesionalmente a distintas áreas del desarrollo de un juego.

Ya hemos comentado alguna vez que crear un buen mod puede ser una forma de iniciar una carrera en la industria virtual, pero la vía más lógica y frecuente sigue siendo cursar estudios técnicos relacionados con aspectos de programación o diseño multimedia. Por ahora, en la web de Codemasters se puede encontrar información sobre puestos de trabajo como el de artista gráfico, programador y técnico en calidad o probador.

Codemasters explica en su web qué necesitas para dedicarte profesionalmente al desarrollo de juegos

En todos los apartados, encontrarás información al detalle del tipo de estudios que se necesitan, los programas que hay que dominar, los lenguajes de programación y hasta los sueldos aproximados que se cobran. Hay que tener en cuenta que la información está en inglés, y está tratada desde el punto de vista de una compañía con su sede en el Reino Unido. Aún así, puede resultar muy útil como orientación para aquellos que se quieran dedicar al desarrollo de videojuegos.

Y eso no es todo, ya que en la misma página se informa de un gran número de ofertas de empleo en la propia compañía. Muchas de ellas son para trabajar en el futuro juego de rol on line *Dragon Empires*, así que, si reúnes los requisitos necesarios y entrar de lleno en la industria del videojuego es tu sueño, ¿a qué esperas para mandar tu currículum? ■

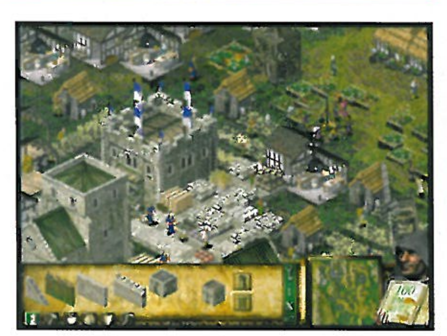
s.sanchez@ixo.es

¿A qué juegan los ángeles, te preguntarás sin duda? Pues, a juzgar por la política salarial que se ha impuesto en el cielo últimamente, **a juegos de línea económica, ¿a qué si no?** Vale, sabemos que no te lo preguntabas, **era una simple pregunta retórica**.

STRONGHOLD



GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: FireFly Studios
EDITOR: Proein
PRECIO: 17,95 €



Un juego que te divierte a rabiar y, de paso, te enseña algo de historia, táctica y gestión medieval. Vamos, que si las obras de Shakespeare son todo lo que necesitas leer para enterarte de en qué consiste la vida, este juego se basta y se sobra para enseñarte las entrañas de la Europa medieval y hacer de ti un consumado estratega.

Se trata del viejo juego de construir castillos, pero en una versión mucho más sofisticada y adictiva. La gestión juega un papel muy importante y no faltan las misiones con objetivos económicos. Además de la campaña militar, encontrarás los modos de asedio e invasión y un editor de niveles. La opción de asedio a castillos históricos es una gozada, en especial si juegas con los atacantes. Dispones de un margen de tiempo para planear las acciones y empezar a cavar trincheras y túneles, debilitar las defensas y pasar al ataque final con catapultas o escaleras de asalto.



F-22 LIGHTNING 3



Un juego que da las necesarias facilidades para que disfrutes del cielo, las bombas y tu F-22 sin necesidad de dejarte los nudillos y las meninges. Toda una joya escondida de la simulación de combate para todos los públicos.
Género: Simulación · Precio: 9,99 €

DELTA FORCE



¿Preocupado por la peligrosa situación internacional? No sufras: desde 1977 un cuerpo de élite especializado en acabar con los malos de forma higiénica y rápida vela por tu pellejo. Y el juego en que se dieron a conocer puede comprarse a precio de saldo.
Género: Acción · Precio: 9,99 €

DELTA FORCE 2



Si ya compraste el primer *Delta Force* y aún no te has cansado de salvar el mundo, aquí tienes 40 misiones más y gran variedad de escenarios nuevos, por no mencionar las nuevas armas y algunas mejoras técnicas. Es decir, más acción de élite en comandita y con algo de sigilo.
Género: Estrategia · Precio: 9,99 €

TROPICO

FICHA

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: PopTop Software
EDITOR: Proein
PRECIO: 17,95 €

Se trata, como seguramente ya sabes, de instalarte en la poltrona de la más bananera y tropical de las repúblicas y a) hacer que prospere, b) hacerte asquerosamente rico y c) pasártelo de miedo. ¿Te parece poco? Pues también es un simulador bastante verosímil de gestión de bienes y recursos y una excursión por las ponzoñosas aguas de la baja política. Decían que era inmoral porque caía en la apología de la dictadura, pero ser un gestor modélico o un tirano sin escrúpulos es algo que depende de ti. Se trata de un juego inteligente, completo y rico. Y, sobretodo, muy divertido. Aunque un poco confuso, eso sí.

Si crees que se te va a quedar corto, por algo más de dinero (32,95 €) puedes hacerte con el lote *Tropico Gold Pack*, que también incluye la expansión *Paradise Island* y varios extras. Pero si no eres un estratega particularmente voraz y puedes conformarte con una dosis de gestión política algo menor, este *Tropico* a precio de entrada para un concierto (y uno barato) es lo que andabas buscando.





MAX PAYNE



FICHA

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Remedy Entertainment
EDITOR: Proein
PRECIO: 17,95 €

Un día fue el rey indiscutible de las novedades para PC y hoy se dispone a reinar en la también competitiva línea económica. Nos pasamos cuatro años esperando que esta pieza privilegiada de la ingeniería lúdica acabase de cocinarse, pero la espera valió la pena.

En su día, lo consideramos una lección magistral que debería convertirse en asignatura obligada en las escuelas de diseño informático. Además, remachamos que tal vez no fuese la revolución que muchos esperaban, pero sí el soberbio espectáculo audiovisual que tu PC llevaba tanto tiempo esperando. Hoy firmaríamos hasta la más entusiasta de esas palabras. Para la historia quedaron los tiroteos a cámara lenta, no sólo espectaculares, sino también muy útiles para enriquecer la fórmula de juego. Bienvenido de nuevo, agente Payne.



KINGDOM UNDER FIRE



FICHA

GÉNERO: Estrategia/Rol
DESARROLLADOR: phantagram
EDITOR: Friendware
PRECIO: 18,00 €

Cuando el reino se quema, algo tuyo se quema. ¿Lo vas a permitir? Claro que no: tú eres el héroe, y puedes evitarlo con una oportuna (y rápida, a poder ser) inmersión en el mundo mágico de la estrategia rolera.

A primera vista, el juego de la compañía coreana Phantagram puede parecer un clon de *Warcraft* sin demasiadas pretensiones. Pero, por suerte, no sólo se trata de acumular recursos de forma rutinaria para construir edificios, desarrollar un árbol tecnológico y crear un ejército. También hay una buena historia detrás y algunos elementos de rol integrados a la perfección en el sistema de juego. Pero tampoco nos interpretes mal: aunque estos detalles le den algo de personalidad, este juego sí se parece a muchos otros ETR con su brizna de fantasía. Así que no esperes un burdo plagio, pero tampoco la cima de la originalidad. Es, con sus virtudes y algún que otro defecto, un juego digno, en 2D y con perspectiva isométrica.



ARMORED FIST 3

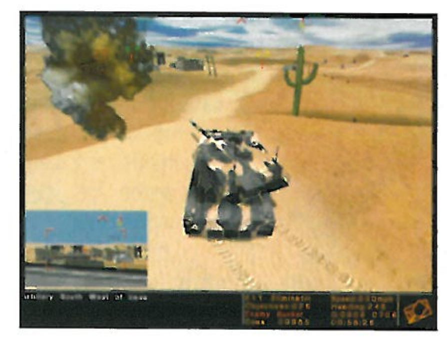


FICHA

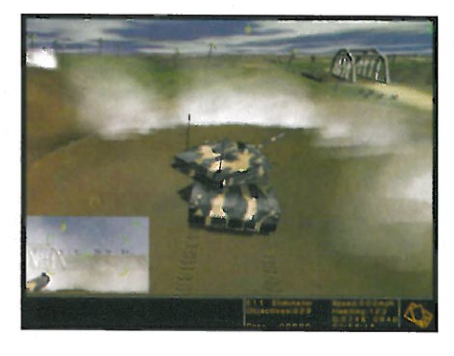
GÉNERO: Simulación
DESARROLLADOR: Novalogic
EDITOR: Friendware
PRECIO: 9,99 €

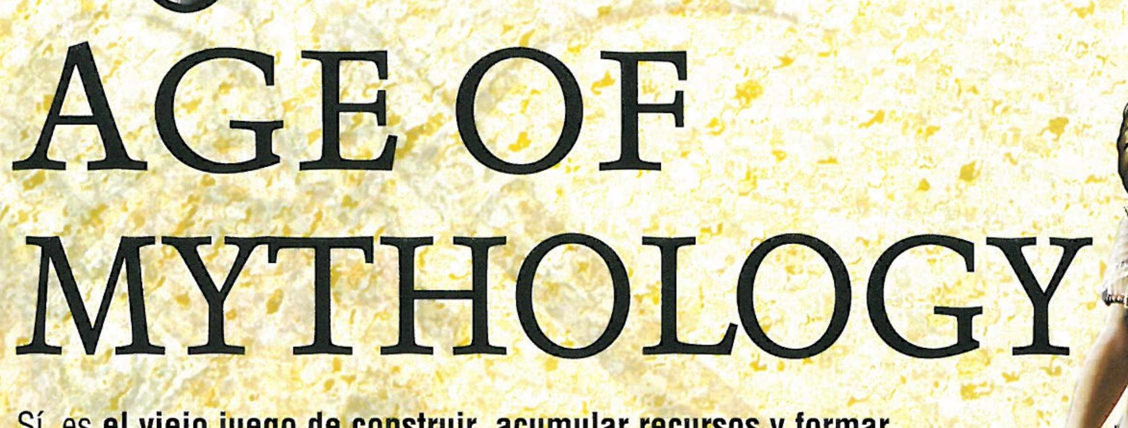
Aunque seas de los que huyen despavoridos a nada que sale a flote la palabra "simulación", será mejor que sigas leyendo, porque *Armored Fist 3* sí puede interesarte. En realidad es un juego dinámico, que equilibra acción y simulación y en el que no vas a tener que leerte manuales de extensión bíblica.

Al mando de un señor tanque Abrams M1AS, te sentirás el rey de la colina. Puedes configurarlo para que ofrezca un grado de realismo en la simulación razonable, aunque el modo sencillo te permite llevar el carro blindado como si se tratase del protagonista de cualquier juego de acción en primera persona.



Dispones de cuatro misiones de una longitud más que razonable y hasta de un editor con el que puedes hacerte otra a medida, tan larga y tan dura como quieras. Y eso no es todo: cuando creas que te has convertido en un consumado artillero, puedes acudir a las opciones on line, que admiten un máximo de 32 jugadores en varios modos de juego.





AGE OF MYTHOLOGY

Sí, es **el viejo juego de construir, acumular recursos y formar ejércitos**. Pero esta vez viene **reforzado y complicado** en gran medida **por la presencia de criaturas míticas**, dioses y poderes sobrenaturales. Así que **no te vendrá mal echarle un vistazo a nuestras lecciones** supersónicas de mitología aplicada.

Consejos generales

1. BUSCA LAS RELIQUIAS

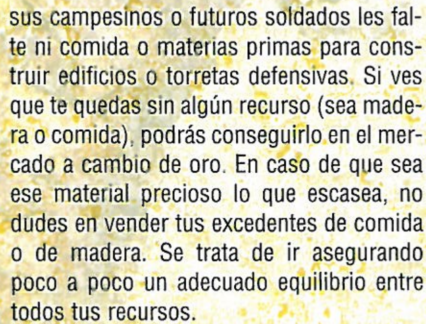
En casi todas las fases del juego, encontrarás una serie de reliquias. Búscalas y llévalas a tu templo. Sus efectos varían, pero en general suelen mejorar las características de tus unidades y tus edificios. Algunas



incrementan tus existencias de algún recurso (madera u oro). No son imprescindibles para vencer o para resolver la misión de turno, pero sí te ayudarán bastante.

2. MERCADO LIBRE

Un buen estratega no se diferencia del resto de los mortales sólo por saber dirigir bien a sus hombres en el campo de batalla. También debe administrar los alimentos de que dispone su pueblo, evitar que a



sus campesinos o futuros soldados les falte ni comida o materias primas para construir edificios o torretas defensivas. Si ves que te quedas sin algún recurso (sea madera o comida), podrás conseguirlo en el mercado a cambio de oro. En caso de que sea ese material precioso lo que escasea, no dudes en vender tus excedentes de comida o de madera. Se trata de ir asegurando poco a poco un adecuado equilibrio entre todos tus recursos.

3. GANA TERRENO

Para poner a tu enemigo contra las cuerdas, construye fortalezas o puestos en lugares elevados. Son muy útiles a la hora de introducirte en territorio hostil: los soldados que sitúes en su interior dispararán flechas desde la balconada del puesto fortificado. Ve asegurando tu conquista, marca el territorio. Que el lugar por donde pases sea impenetrable.



4. HEROICIDADES

Usa a tus héroes. No dudes en hacerlo. Son unidades muy poderosas que pueden inclinar la balanza de la batalla en uno u otro sentido. Ten en cuenta que nunca mueren, en caso de que sean derrotados, su cuerpo yace en el suelo hasta que pasa cerca de él una unidad amiga. Es entonces cuando resucitan. Procura utilizarlos con prudencia y no abuses de sus habilidades. Un héroe es una unidad vital en la batalla, pero tampoco debe ser la piedra angular de tu ejército.



5. FÓRMATE

La resistencia de tus unidades depende mucho del tipo de ficha a la que se estén enfrentando. Cuando lleves a tus hombres a la batalla, no lo hagas en un orden aleatorio. El viejo (y lógico) truco de situar la infantería delante y los arqueros detrás suele dar muy buenos resultados. Recuerda que las unidades de alcance son muy vulnerables ante las fuerzas de choque. Cuando vayas a la batalla, especialmente a ese tipo de escaramuza con toma de fortaleza incluida, usa armas de asedio. Protégelas con soldados y también con campesinos. Estos últimos debes destinarlos a reparar cualquier daño hecho por el enemigo.



6. DEFINE TU ESTRATEGIA

La tendencia más habitual en las partidas multijugador es fiarlo todo a la incursión feroz y rápida. Pero no tiene porque ser siempre así. Antes de lanzarte a construir sin más, plantéate qué tipo de partida quieres jugar. Tú decides si deseas convertirte en un general paciente que tiende al movimiento defensivo o en amo y señor de la guerra relámpago. Si te decantas por lo primero, amuralla tus asentamientos, crea un número indecente de torretas y corta todas las vías de acceso hacia tus pueblos. Si te decantas por lo segundo, pasa directamente a la construcción de unidades de avance rápido y lánzalas al ataque. Si eres lo suficientemente hábil y rápido, cogerás a tu rival en un estado primitivo de desarrollo.



7. EXPLORA

A veces las guerras no las gana quien tiene mejor ejército, sino quien conoce mejor el terreno por el que se mueve. Una de las cosas que caracteriza a este tipo de juegos es el rápido ritmo a que se desarrolla la partida. No vale que te concentres en una sola cosa. Es más, para ser un buen estratega, deberás atender a varios asuntos a la vez. Desde la gestión de tu pueblo, hasta la incursión en territorio enemigo o la microgestión simultánea de dos bases.

Nada más comenzar la partida, debes destinar una de tus unidades (sea un campesino o un soldado) a explorar el terreno. Esto te servirá para localizar nuevos lugares de asentamiento. Ten en cuenta que no puedes sobrevivir a una partida mínimamente larga con una sola base. Tus recursos acabarán por agotarse de un momento a otro. Pero reconocer el terreno es también útil a la hora de imaginar los posibles lugares por los que puede acceder tu enemigo. Así, podrás cortar las vías de acceso a tu base con la construcción de fortalezas.



8. EL PODER DEL OBRERO

Aprovecha las habilidades de tus campesinos. Utilízalos en el campo de batalla para reparar las unidades de asedio, por ejemplo. En caso de que estés sufriendo un ataque, saca a varios campesinos para ir reparando el daño hecho en las murallas de tu pueblo. Recuerda también que cuantos más obreros destines a la construcción de un edificio, antes acabarán con su tarea. Los campesinos, además, automatizan su trabajo. Es decir, en el caso de que construyas varios edificios cercanos, tus obreros terminarán uno y se pondrán a trabajar en el otro sin que tengas que ordenárselo.



9. REÚNELOS A TODOS

Utiliza los puntos de encuentro. Sólo tienes que seleccionar un edificio y hacer clic con el botón derecho en el punto del mapa al que quieras que acudan tus hombres. Esto es especialmente útil para situaciones de emergencia en las que necesitas rapidez de movimientos. Si estás bajo asedio enemigo, sitúa el punto de encuentro de tus campesinos cerca de las murallas o si ves que vas perdiendo una batalla, coloca el punto de encuentro de la galería de tiro, por ejemplo, en el frente.



10. EVOLUCIONA

Cuanto más avances en el progreso cultural y tecnológico de tu civilización, más fuerte será tu ejército. Para ello, debes construir una serie de edificios determinados. Estudia bien el árbol tecnológico. Algunas construcciones pueden resultarte de vital importancia, y otras no tanto. Dale prioridad al tipo determinado de construcciones que necesitas. Dependiendo de tu estrategia, tienes que edificar unos u otros. Si te marcas una rutina de construcción, ganarás rapidez en tus movimientos, con lo que la evolución y posterior dominio del campo de batalla te resultarán mucho más sencillos.



La campaña paso a paso

MISIÓN 1
AUGURIOS

1 Debes proteger la costa de la Atlántida de los ataques de los krakens, una especie de calamares gigantes. También debes defenderte de las incursiones piratas de la Hermandad de las Velas Negras. Pero lo fundamental es aprender a desarrollarte, construyendo edificios como la academia militar o la galería de tiro con arco.

2 Construye varias unidades y lleva a Arkantos a la costa para que la proteja. Se le da bien lo de acabar con los pulpos gigantes. Haz lo posible para darle prioridad a la obtención de campesinos, así te aseguras los recursos de rigor. Después de unos minutos, llegarán refuerzos.



MISIÓN 2
CONSECUENCIAS

1 En esta misión tienes que recuperar el tridente robado en la Atlántida por Camos, el Minotauro. Tu poblado será atacado por dos flancos, por el norte y por la zona de la costa, es decir, al sur. Construye un puñado de torretas para defenderte, así como casas, campesinos y un templo para poder avanzar una época. Después, construye la academia militar y la de los arqueros. Si lo deseas, puedes edificar un puerto y sacar a faenar algunos barcos pesqueros, lo que te proporcionará bastante comida.

2 No te olvides de construir un almacén y extraer de las minas el suficiente oro como para asegurar que tus arcas estén llenas y puedas seguir avanzando y construyendo unidades. Dependiendo de la deidad que hayas escogido al pasar de época, tus unidades contarán con una u otra mejora.

3 Sea como sea, construye una armería y comienza a entrenar hoplitas y toxotes, convenientemente mejorados a estas alturas de la partida. Crea un ejército con 10 de cada una de estas unidades y ataca al enemigo, situado en el centro del mapa, al este de tu posición. Así recuperarás el tridente robado.



MISIÓN 3
ARAÑANDO LA SUPERFICIE

1 Tu objetivo consiste en destruir los puertos troyanos. Une tus tropas a las de los griegos y captura un pueblo sin reclamar y construye allí el centro de la ciudad. Comienza a recolectar comida y madera hasta que tengas suficiente para construir un templo y avanzar a la siguiente edad, la clásica. Como verás, la mecánica de evolución y entrenamiento de unidades de choque es siempre la misma.

2 Bien, los embarcaderos están situados a ambos lados de la península, así que puedes optar por utilizar dos tácticas: atacar por mar y defenderte por tierra o, sencillamente, atacar por tierra con tus soldados. El pueblo más fácil de destruir es el situado al noroeste del mapa, así que si te desplazas a pie (cosa que nosotros te recomendamos) ése será tu primer objetivo. El segundo pueblo es un poco más complicado: cuenta con unidades mitológicas. Lo mejor que puedes hacer es hacer que salgan a tu encuentro, acabar con ellas y pasar, ya con el grueso de tu ejército, al ataque definitivo.



MISIÓN 4
UN BUEN PLAN

1 Más destrucción. Esta vez, se trata de dar buena cuenta de las puertas que protegen Troya de los ataques griegos. Al comenzar esta misión, no tendrás nada de oro, por lo que tienes que buscar algún yacimiento. Si construyes un barco de transporte, podrás llevar a tus campesinos a una isla situada al este de tu base, lugar en el que encontrarás el mineral precioso.

2 Cuando tengas el suficiente oro, construye la armería y avanza hasta la edad heroica. Ve desarrollándote y procura memorizar la utilidad de todos los edificios que tienes a tu disposición (el manual del juego trae consigo un muy útil esquema del árbol tecnológico).

3 Es probable que tus existencias de oro se agoten en el proceso, así que sigue buscando más vetas siguiendo el camino que te conduce hacia el norte, justo en el mismo sentido que tienes que tomar para llegar a las puertas de Troya, encontrarás un par más. Matarás dos pájaros de un tiro: defiendes la explotación minera y cortas el suministro de mulas que Troya ha establecido con un pueblo vecino.

4 Cuando tengas suficientes tropas, ataca la puerta y destrúyela. Ten cuidado, porque los troyanos están decididos a resistir el asalto heleno y usarán sus poderes divinos. Ni se te ocurra dudarlo: tú también debes usar los tuyos. Y procura hacerlo de manera eficaz.



MISIÓN 5
JUSTO LA SOGA NECESARIA

1 Los troyanos atacan Ayax. Arkantos tendrá que abandonar el ataque contra Troya y retirarse para así poder defenderla y retomar el pulso de la batalla de nuevo. Una

vez asegurada tu posición, tendrás que construir un ejército poderoso y destruir la base militar troyana situada al Norte.

2 Lo primero que tienes que hacer es fortificar el perímetro de la base. Para ello, construye muros, con lo que impedirás el paso furtivo de tropas troyanas. Hecho esto, construye la galería con arco. Los toxotes son muy buenas unidades para defenderte detrás de los muros. También, más adelante, debes construir un buen puñado de catapultas.

3 Tras ir comprando las mejoras y construyendo los edificios de rigor, podrás avanzar hacia la edad mítica. Ya estás en condiciones de destruir la base de los troyanos. Construye todo tipo de unidades. Ten en cuenta que ahora puedes armar a tu ejército con armas de fuego. Utilízalas para derribar los muros y pasar después a la invasión masiva. No tendrás más problemas.



MISIÓN 6
ESPERO QUE ESTO FUNCIONE

1 Mientras atacabas la base militar del norte, los troyanos aprovecharon la ocasión para destruir la base de Agamenón, tus provisiones y tus barcos. La única posibilidad de superar semejante revés pasa por construir el caballo de Troya. Necesitas 1.000 unidades de madera para hacerlo.

2 Ten en cuenta que deberás estar atento para que ningún explorador dé parte de tu plan al enemigos, así que elimina a cualquier troyano que se acerque a la zona. Ten especial cuidado con la caballería, una unidad muy rápida. Si ves que se escapa, no dudes en utilizar el rayo divino.

3 Si todo va bien, recolectarás las unidades de madera requeridas. Ahora, tendrás que poner a trabajar a todos tus campesinos en el caballo para acabarlo con la máxima rapidez posible. El plan empezará a tomar forma cuando los troyanos introduzcan el caballo en su ciudad. En ese momento, tus unidades salen de la panza del muñeco. Lo que tienes que hacer es ir esquivando a las tropas que vigilan Troya para que tus héroes puedan abrir las puertas de la ciudad y dar paso a la invasión.

4 Después de esquivar a la guardia, mata al gigante y captura las cuatro heliopolis. Con ellos, puedes destruir las puertas de Troya y facilitar el acceso de las tropas aliadas. Con los heliopolis, las tropas de refuerzo, las lluvias de meteoros divinas y la fuerza de tus héroes no tendrás más problemas a la hora de conquistar la ciudad.



MISIÓN 7
MÁS BANDIDOS

1 Mientras atacabas Troya, unos bandidos destruyeron tu ciudad, llevándose consigo a unos cuantos rehenes. Para proceder a vengar esta afrenta, lleva a tus héroes a la zona en la que los bandidos tienen retenidos a los prisioneros. La ruta del oeste, según dice un campesino, es la más segura. También te revela que un héroe llamado Quiron parece saber bastante del tema, así que, para informarte bien, tienes que encontrarlo.

2 Ve a la prisión siguiendo el camino, libera a los centauros que se unirán a tu causa y te revelarán el paradero de Quiron, preso en la Acrópolis. Explora el mapa hasta encontrar una ciudad tomada por los bandidos. Recupérala y utilízala como base principal. Ahora debes aprovechar para formar a tu ejército. Vigila la puerta de la ciudad mientras compras y mejoras unidades. No te olvides de construir un par de Hydras, excelente unidad de ataque que se va haciendo más poderosa a medida que mata enemigos.

3 Sigue explorando el mapa de forma lo más concienzuda posible. Captura varios heliopolis por el camino, que te servirán para destruir las puertas de la ciudad. Cuando entres en ella, utiliza estas armas de asedio para destruir la prisión en la que se encuentra Quiron mientras tus hydras y soldados de a pie derrotan al enemigo.



MISIÓN 8
MALAS NOTICIAS

1 Tienes que destruir las dos fortalezas situadas al norte del mapa. Contarás con un par de bases, cada una con sus recursos específicos. La de la derecha cuenta con mucha madera. La de la izquierda tiene oro y prados para construir granjas.

2 Desarrolla tus tropas y edificios al máximo. La base de la izquierda será atacada muchas más veces que la otra, así que construye muros protectores y torretas para defenderla. Una vez formados un par de ejércitos poderosos (uno por ciudad), ataca los edificios cercanos. De lo que se trata es de unir las dos ciudades rompiendo los muros que las separan.

3 Ahora ya puedes establecer una base en la zona central y desde allí dirigir tu último ataque a las dos fortalezas. Utiliza para ello a todos tus hombres. No olvides usar los poderes divinos de que dispones.



MISIÓN 9
REVELACIÓN

1 Tus héroes tienen que impedir que el ariete de Gargarensis rompa la puerta que separa el Mundo del Inframundo. Nada más comenzar la misión, recibirás refuerzos para ir a destruirlo. No lo dudes más y lanza a tus hombres junto a las tropas de refuerzo (centauros). Por el camino, te encontrarás con alguna unidad mitológica, pero que no supondrá mayor problema.

2 Cuando liquides a los defensores del ariete, deberás cortar las vías de acceso para que no lleguen más refuerzos enemigos. La misión no tiene mayor problema. Eso sí, ten en cuenta un detalle: acaba con todos los bandidos que llegan a la zona a reparar el ariete. Cuando destruyas el ariete, la misión habrá terminado.

MISIÓN 10
EXTRAÑOS

1 Te encuentras atrapados en el Inframundo y tendrás que encontrar una salida. Utiliza las sombras para ir explorando diferentes caminos. Para ganarte el favor de los dioses y conseguir que te abran las puertas hacia el mundo real,





deberás recoger las reliquias del reino de Hades.

2 Cuando veas que los enemigos son demasiados (casi al final de la fase) tendrás que usar tus sombras contra ellos. Éstas se suicidarán, lanzándose contra los malos y eliminándolos. Guarda las sombras para el final de la fase, lugar en el que encontrarás a muchos enemigos míticos. También puedes utilizar el poder de las reliquias en cuanto las vayas consiguiendo. Te otorgan poderes de armadura, curación o rayos sagrados.

3 Cuando llegues al río que hay que cruzar, ten cuidado con el kraken. Ve avanzando poco a poco, porque podría acabar con todos tus hombres. Una vez llegues al final del camino, Zeus convocará unas escaleras al plano superior, finalizando así la misión.

MISIÓN 11 LA RELIQUIA PERDIDA

1 En esta misión, deberás ayudar a Amanra a recuperar la espada del guardián. Se trata de una fase realmente corta, sólo tendrás que proteger la excavación de los ataques enemigos.

2 Pon a todos tus campesinos a trabajar en ellas, excepto a un par de ellos, que deberás mover para que reparen el muro. Si llegan catapultas enemigas, saca a tus héroes para destruirlas. Al cabo de unos minutos, habrás terminado la excavación y con ello esta fase.



MISIÓN 12 DE SUEÑO LIGERO

1 De lo que se trata ahora es de derrotar al ejército de Kemsyt. Para ello, debes devolverle la espada al guardián y así activarlo para que luche a tu lado. Lo primero que debes hacer es liberar a los campesinos presos de Kemsyt. Después, llévalos a su pueblo para que se pongan a tus órdenes. Ésta es una misión contrarreloj, ya que el ejército de Kemsyt irá avanzando por el sur poco a poco.

2 Ponte manos a la obra y construye los edificios que te faltan y mejora lo que puedas, mientras mantienes un número de unidades aceptables en la lucha. Mueve tus tropas hacia la entrada Este del pueblo: esa será la zona por donde te intentarán atacar. Avanza hasta la edad heroica y concéntrate en producir un ejército poderoso.

3 Ahora ya puedes ir al templo de guardián. Derrota a las unidades que lo protegen y enfréntate al ejército de Kemsyt. Mucho ruido y pocas nueces. No es tan poderoso como parecía. Cuando le hagas morder el polvo, la misión habrá terminado.

MISIÓN 13 COMPETICIÓN DE CUERDA

1 Tienes que llevar la reliquia de Osiris de vuelta a tu ciudad antes de que el ejército de Kemsy te la robe. Esta es una misión algo durilla, así que empieza por mejora tus unidades y edificios para que produzcan desde el principio soldados en masa, poniendo un punto de encuentro en la mitad del camino. Así, ese grupo de soldados te cubrirá las espaldas.

2 A medida que te acerques a tu ciudad, Kemsyt utilizará varios trucos para arrebatártela, como atacarte por los flancos o invocar criaturas. El secreto es sencillo, se trata de sacar unidades de tu ciudad a un ritmo cada vez mayor. Así, podrás enfrentarte a Kemsyt y traer de vuelta la reliquia.



MISIÓN 14 "ISIS, ESCUCHA MIS PLEGARIAS"

1 Ahora tienes que rescatar a Ayax y Arkantos, que están prisioneros en la ciudad de Abydos. Para ello, contarás con la ayuda de Osiris, que otorgará numerosas tropas a Amanra. Tendrás que mejorar las unidades míticas y empezar a recolectar recursos, oro y madera. Tienes a tu disposición los yacimientos de oro al sureste de tu pueblo y una arboleda justo al norte.

2 Cuando tengas suficientes tropas, ataca la fortaleza central y arrasa con todos los edificios enemigos. Lo mejor es no avanzar más allá de la ciudad central. Hay muchas tropas por el lugar, pero cuando retires a tus hombres dejarán de atacarte. Lo mejor, es no provocarlos.

3 Ahora Amanra tendrá que usar una barca para colarse en la prisión en la que están presos Ayax y Arkantos. Podrás construir más barcos de transporte para mover a tus tropas junto a Amanra en el embarcadero del norte. Ahora ya puedes desembarcar en la isla situada al suroeste y sacar a los héroes de la prisión.



MISIÓN 15 VAMOS

1 Vuelves a encontrarte con Kemsyt, que a modo de precaución ha trasladado un pedazo de Osiris. Tendrás un tiempo limitado para recuperarlo. Primero, tendrás que escapar de la prisión. Unos barcos vendrán a recogerte. Úsalo para llegar al suroeste del mapa. Allí podrás crear tus asentamientos.

2 La ciudad será atacada periódicamente por piratas. Para evitarlo, tendrás que destruir el faro situado un poco más al norte de tu ciudad. Podrás hacerlo construyendo varias barcazas de guerra reales. Aunque el tiempo se acabe, no temas porque no pasa nada; simplemente que la reliquia será algo más difícil de conseguir.

3 Entrena una gran cantidad de tropas y envíalas en transportes a la bahía enemiga. Descárgalas y ve abriéndote camino poco a



poco hasta hacerte con la reliquia. Cuando la captures, ve con ella al sur del mapa.

MISIÓN 16
BUEN CONSEJO

1 Atenea te revela en sueños los planes de Gargarensis y te prepara para las misiones venideras. Como Arkantos, tendrás que seguir a tu hijo hasta llegar a templo. Allí deberás defender una reliquia del ataque de los cíclopes y Gargarensis.

2 La segunda parte de la misión pasa por derribar la roca que separa los mundos. Con la cantidad que de tropas que te proporcionan, será coser y cantar. Luego tendrás que destruir la Maravilla. Para eso, establece tu base un poco más al sur de ella. Allí, desarróllate y construye un ejército.

3 Para que te sea más sencillo destruir la puerta que protege la Maravilla, construye una fortaleza al norte. Haz uso de todos tus hombres y de tus poderes divinos para lanzar el ataque decisivo. Utilizando poderes como el terremoto, no deberías tener mayores problemas.

MISIÓN 17
LA FORTALEZA DEL CHACAL

1 Amanra tiene que recuperar el segundo pedazo de Osiris de las garras de Kemsyt. Pide ayuda a los pueblos sometidos bajo el mandato del tirano, te ayudarán con tu cometido. Acércate a cada edificio con tu héroe para tomar posesión de ellos.

2 En esta misión, apenas deberás construir nada, sólo el mercado y algún que otro edificio menor para poder evolucionar. Explora todo el mapa en busca de recursos y nuevos poblados. Esto te servirá para incrementar tu poder.

3 El segundo fragmento de Osiris está situado en una larga isla al oeste de tu posición. Tendrás que construir una buena flota para poder desembarcar. No te olvides de llevar también campesinos. Úsalos para construir un par de fortalezas a pie de playa y así poder sacar más unidades para destruir el ejército de Kemsyt. La misión terminará cuando captures el segundo fragmento.

MISIÓN 18
MUY LEJOS DE CASA

1 Quiron y sus aliados tendrán que recuperar la tercera parte de Osiris, que está en un tamarisco. El tamarisco es un árbol gigante situado en el centro del mapa. Deberás talarlo con tus campesinos para así recuperar la cabeza de Osiris.

2 Lo primero que debes hacer es buscar oro. Hay varias vetas cerca de tu base, en casi todas direcciones. Utiliza a los campesinos para construir la armería y poder evolucionar hasta la siguiente edad. No te olvides de crear abundantes campos de cultivo. Mucho cuidado con la madera, no abunda en esta fase.

3 Opcionalmente podremos destruir a ambos lados de tu base dos tumbas que de vez en cuando generan unas molestas momias que te atacan. El secreto de esta misión es construir una fortaleza en el centro del mapa. Cuando lo hagas, la misión estará prácticamente acabada, porque desde allí puedes proteger a tus campesinos mientras talan el tamarisco.



MISIÓN 19
ATENTO A ESE PRIMER PASO

1 Arkantos y Ayax deben recuperar el pedazo final de Osiris en un ataque sorpresa a la fortaleza pirata de Camos. Lo primero que debes hacer es capturar los barcos de los Velas Negras, situados en la base avanzada del este. Libera también el templo cercano al embarcadero pirata. Los campesinos te ayudarán regalándote un coloso cada cierto tiempo.

2 Luego navega con tus tropas hacia el oeste, al punto indicado en el mapa, y construye allí tu base para preparar el ataque a la fortaleza pirata. Como no hay mucho oro, tendrás que mandar algunos campesinos al lugar en el que comenzaste la misión para que lo recolecten.

3 Ten mucho cuidado con Camos, porque inspeccionará cada cierto tiempo la zona y si descubre alguna tropa enemiga no dudará en destruirla. Se trata de hacer lo de siempre, construir los edificios de rigor para evolucionar, formar un gran ejército y lanzarlo contra el enemigo. Como recomendación te aconsejamos que uses los poderes divinos de lluvia de meteoros y armadura de oro.



MISIÓN 20
A DONDE PERTENECEN

1 Todos los héroes se reúnen en torno a Abydos para juntar las piezas de Osiris. Lo que se pretende es resucitarla y conseguir con ello que acabe con Gargarensis. Lo primero que hay que hacer es construir muchas granjas y obtener la mayor cantidad de oro posible. Cuando puedas, construye torretas y muros. El enemigo atacará desde el principio.

2 Amuralla todo el perímetro sin dejar ni un acceso a las tropas de Kemsyt, que irán directos a por tus campesinos. Intenta evolucionar a medida que te defiendes. Pasados unos minutos, llegarán Arkantos y Ayax por el norte. Es en ese momento cuando debes utilizar todas tus dotes de estratega, porque tienes un total de tres bases para atender. Afortunadamente, contarás con una gran cantidad de recursos.

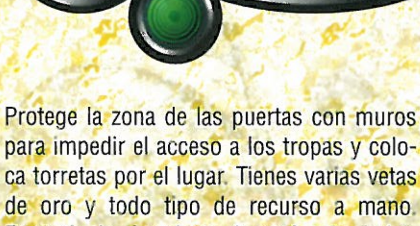
3 Ahora ve comiéndole terreno poco a poco al enemigo. Construye varias fortalezas alrededor de la base enemiga para interceptar unidades solitarias del ejército de Kemsyt. Cuando lo tengas sobre las cuerdas, ataca con todas tus tropas al mismo tiempo que llevas los pedazos de Osiris contigo. Tendrás que depositarlos en una zona marcada con un cuadrado. Mucho cuidado con las Quimeras que vienen del Inframundo. Cuando llegues al final de la misión, verás como Kemsyt y Gargarensis escapa en barco después de una preciosa escena no interactiva.

MISIÓN 21
VIEJOS AMIGOS

1 Curiosa misión en la que eres embrujado y convertido en cerdo. Tienes que liberar a los demás miembros de tu tripulación, también hechizados y encerrados en corrales. Rompe las barreras para poder entrar. Cuando los hayas rescatado, dirígete al templo de Zeus para que te devuelvan tu forma normal.

2 Hecho esto, establece la base cerca del templo. Debes arrasar la fortaleza de Circe.





Protege la zona de las puertas con muros para impedir el acceso a los tropas y coloca torretas por el lugar. Tienes varias vetas de oro y todo tipo de recurso a mano. Destruir la fortaleza después de haber entrenado a un ejército mediano/grande es muy sencillo.

MISIÓN 22
NORTE

1 Los héroes casi han capturado a Gargarensis en las tierras del norte cuando los cíclopes les tienden una trampa que consiste en lanzar una avalancha de nieve que dispersa las tropas de Arkantos por todo el mapa. Tu misión consiste en reagruparlas, construir una base y eliminar los tres templos de Gargarensis para seguir avanzando en la campaña.

2 Ten cuidado con los lobos que merodean la zona, inmunes a las tropas de a pie. Para acabar con ellos, necesitarás echar mano de tus héroes. Reúne a todas tus tropas en el pueblo y ciérralo con murallas y torres. Después, comienza a desarrollarte. Deberás eliminar al menos un templo al comenzar la misión, si no lo haces, tus tropas se verán peligrosamente mermadas.

3 En realidad, el secreto de esta fase es simplemente ése, dedicar tus esfuerzos a acabar con el primer templo. Los demás son pan comido. Utiliza bien tus fichas ahora. Los enanos son los que mejor recogen el oro, los campesinos los cultivos y la tala de árboles. Los soldados de los normandos son unos muy buenos constructores, harán casi todos los edificios. Además, los normandos tienen la ventaja de no necesitar almacenes sino que usan carromatos que siguen a los trabajadores. Si dosificas bien tus esfuerzos al principio de la partida, terminar con los templos restantes no tiene mayor complicación.



MISIÓN 23
LA FORJA ENANA

1 En tu búsqueda de Gargarensis te encuentras con un par de enanos que te piden ayuda. Los héroes acceden, con la condición de que a cambio de eso los guíen hacia Midgard. Sitúate en la entrada de la gruta, que en realidad no es una, sino tres. Tapónala con muros y haz lo propio con el acceso al río del oeste. A estas alturas, deberías saber que más vale prevenir que lamentar.

2 Ahora toca hacer lo de siempre, desarrollarte y construir un gran ejército. También puedes construir un embarcadero y mandar los barcos a destruir edificios utilizando la costa oeste del río. Con ello, la mina no estará tan asediada. Reúne un buen puñado de tropas junto con tus héroes y lánzate al centro de la mina. Una vez tomada la posición, tendrás que defender la forja de los enanos de los ataques de los cíclopes durante un determinado período de tiempo.



MISIÓN 24
DE UN LUGAR LEJANO

1 Tus héroes encuentran a Skult, poseedor de un estandarte Folstag que podría unir a los clanes nórdicos contra Gargarensis. Tendrás que proteger a Skult de los gigantes mientras avanzas hacia el norte. El camino estará bloqueado y deberás construir una base y aguantar los ataques de los gigantes. Así que ya sabes, a construir muros y torretas.

2 Avanza hasta la época heroica. Construye un castro, armería y saca un generoso grupo de tropas. Mientras te desarrollas, tendrás que destruir el muro que te corta el camino, ya que un numeroso grupo de gigantes se dispone a atacarte. Cuando los gigantes lo ataquen pon a TODAS tus tropas a destruirlo, así podrás escapar. El camino estará cortado por una arboleda. Por fortuna, cuentas con el favor de los dioses.



MISIÓN 25
COMITÉ DE BIENVENIDA

1 Resulta que los clanes del norte odian al pueblo de Folstag, con lo que las cosas parecen empeorar. Los líderes nórdicos son demasiado tozudos como para dejar de luchar y unirse en un solo ejército, así que tendrás que persuadirlos de lo contrario.

2 Tienes que liquidar a sus líderes tendiéndoles emboscadas. Primero construye el lugar de la trampa, cinco torres mejoradas serán más que suficientes. Luego llama a los líderes. Para ello, usa el estandarte y corre de nuevo al lugar de la emboscada. Usa la siguiente formación: arqueros detrás, infantería delante con los héroes. Concentra todo tu fuego en el líder, porque una vez derrotado éste, el resto de sus tropas se unirá a tu ejército. Repite el proceso hasta terminar la misión.



MISIÓN 26
UNIÓN

1 Continúas con tu labor de unificación de los restantes líderes nórdicos de la región. El primero de ellos será fácil de convencer: tiene un problema con los trolls de una mina, reforzados por un portal con el Inframundo, así que se unirá a ti si le echas un oportuno cable. No cuentas con un ejército muy poderoso, pero sí con tus héroes que acabarán con el portal y los trolls rápidamente.

2 El segundo clan lo encontrarás a la salida de la mina. Tienes que construir torretas en su pueblo para ganarte su confianza. Hazlo, pero ten cuidado con los gigantes, que atacarán a tus constructores. Protégelos mientras edifican las torretas. También puedes acabar directamente con la base de gigantes siguiendo la carretera hacia el sur.



3 El tercer y último clan lo encontrarás cruzando el río. El jefe del poblado te pedirá que rescates a su hija, al sur, en una ciudadela custodiada por gigantes. Junta a todas tus tropas y dirígete hacia allí. Acaba con las criaturas y derrumba la torre en la que está la hija del líder. Misión cumplida.

MISIÓN 27
EL POZO DE URD

1 Lo que hay que hacer ahora es destruir el pozo de Urd. Poco podemos decirte de esta misión. Viene a ser como casi todas las que has resuelto hasta ahora. Cumple a rajatabla los tres postulados de la estrategia en tiempo real: construcción y defensa más gran ejército, igual a victoria.

2 En un principio, tienes que atrincherarte, construyendo muros y torretas. Ve sacando campesinos, enanos y soldados para poder avanzar hasta la edad mítica. Luego ve comiéndole terreno a Gargarensis construyendo pequeños recintos amurallados a medida que avanzas hacia la última puerta, lugar en el que tienes que reunir a tus tropas y comenzar el asedio que te llevará a la victoria.



MISIÓN 28
BAJO LA SUPERFICIE

1 Garagarensis está a punto de abrir la puerta nórdica, Erebo, al Inframundo y provocar así el Ragnarok. Tendrás que establecer una base en el mundo real y desde allí mandar tropas al Inframundo, lugar que cuenta con gran cantidad de vetas de oro, así que envía allí a tus enanos con caravanas a través del pozo de Urd.

2 Recuerda que en el Inframundo no puedes construir edificios. Forma un ejército poderoso y ataca a los guardianes de la puerta, cuando los venzas la misión habrá concluido... bueno, en cuanto lleguen hordas enemigas y emprendas la huída, que es la mejor opción que tienes.

MISIÓN 29
HÉROES POCO COMUNES

1 Misión de protección. Debes proteger a un par de enanos, Brokk y Eitri mientras fabrican la empuñadura del martillo de Thor. Si lo consigues, el Dios del Trueno cerrará para siempre la puerta. Luego envía suministros de oro a la superficie para recibir más unidades. Evita acercarte a la puerta, hay demasiados enemigos rondando por allí.

2 Parte con tus héroes en dirección norte. Por el camino, ve liberando soldados y enanos que se unirán a tu causa. Tienes que proteger a Eitri con tus héroes. Un buen truco para pasar esta fase: no pongas a tus enanos a trabajar en la raíz desde el principio. Ve rescatando con tus héroes a todos los prisioneros de la pantalla mientras guías a Eitri.

3 Más adelante, después de haber recibido todos los refuerzos posibles, sí que podrás hacer que tus enanos trabajen en la raíz. Son muchísimos, con lo que evitas el envío de tropas de Gargarensis y elimine a todos los hombres que se encuentran trabajando en la empuñadura. Cuando tengas los dos componentes del martillo, únelos y pasa así a la siguiente misión.

MISIÓN 30
NO TODO ESTÁ PERDIDO

1 Ahora se trata de sobrevivir. Gargarensis no da el brazo a torcer, y tendrás que superar una serie de ataques. Primero, tendrás que buscar un lugar donde asentarte. Dirígete al sur, donde hay un pueblo minero lleno de recursos.

2 Empieza a desarrollarte al tiempo que proteges las tres vías de acceso a la ciudad para evitar las incursiones del enemigo. Te asediarán durante 20 minutos hasta que llegue Ulises con refuerzos por el oeste. A esas alturas, deberás tener ya un gran ejército. Sumado al del héroe, formará un contingente arrasador.

3 Como postre para este peliagudo nivel, lleva a todas las unidades hacia el norte. Evita entrar en la ciudad y dirígete hacia las banderas. Allá te espera Gargarensis. Podrás vencerlo casi sin problemas.

MISIÓN 31
BIENVENIDO DE NUEVO

1 Vuelves a tu hogar, la Atlántida... pero te das cuenta de que la cabeza que llevas contigo no es la de Gargarensis, sino la de Kemsyt. ¡Gargarensis ha conquistado la Atlántida! Pero no dediques ni un segundo a lamentarte, a por él. Desembarca en la orilla y busca un lugar para construir un asentamiento. Ten cuidado, porque tu viejo enemigo te recibirá con una lluvia de meteoritos en cuanto eches pie a tierra.

2 Desarróllate rápidamente. La isla sufre continuos terremotos. Rescata a todos los atlantes que puedas, están dispersos por el mapa. Para hacerlo, tienes que destruir las torres y unidades que los custodian. No hace falta que los liberes a todos, con unos cuantos será suficiente.

3 Lo que te aconsejamos es que te asientes en la parte central del mapa y vayas eliminando poco a poco al ejército de Gargarensis. Construye fortalezas aquí y allá, ve creando puestos avanzando y grabando cada poco, hasta que hayas tomado todos los puntos requeridos.



MISIÓN 32
UN LUGAR EN MIS SUEÑOS

1 Última misión del juego. Tienes que impedir que Gargarensis libere a Cronos. Y también destruir todas las ciudades que te encuentres por el camino. Empezamos con lo de siempre: amurallar accesos a tu ciudad y colocar torretas detrás. De vez en cuando, tus aliados egipcios y nórdicos te obsequiarán con varias unidades míticas que te van a resultar indispensables para defender el perímetro.

2 Bien, separa tus asentamientos. No hace falta que construyas un núcleo de población muy unido. Defiende tus asentamientos y pon varios constructores a reparar las heridas del muro. Es hora de sacar a todo tipo de criaturas para la batalla final. De la fortaleza, saca algunos heliopolis. Del templo, hydras y colosos de oro.

3 Ánimo, que ya casi acabas. Lleva a tu ejército a la zona de la puerta. Ahora usa el poder de Zeus en Arkantos. Poseidón, el dios del mar, caerá rendido a tus pies. Ya puedes respirar y celebrar que acabas de convertirte en todo un mito, el héroe más grande de todo el Olimpo. Enhorabuena, camarada.



La epopeya por excelencia **arranca en la Comarca** y, poco a poco, te va acercando a **las hogueras de Mordor**. Pero primero debes atravesar **las heladas entrañas de Moria** y enfrentarte a un verdadero ejército de orcos, trolls y Jinetes Negros. **Una titánica tarea** en la que no te vendrá nada mal algo de ayuda.

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

LA COMUNIDAD DEL ANILLO

LA AVENTURA PASO A PASO

La Comunidad del Anillo no es un juego largo ni complejo. De todas formas, entraña su dificultad. Para facilitar tu orientación, en la guía hemos incluido entre paréntesis unas letras mayúsculas que hacen referencia al objetivo al que corresponde ese pasaje.



LA COMARCA

OBJETIVOS:

A. Vender Bolsón Cerrado
B. Coger la Escritura
C. Coger la llave de Bolsón Cerrado
D. Buscar un perno de metal
E. Desatrancar la veleta de Hal
F. Tocar la campana
G. Recoger el anillo único en Bolsón Cerrado
H. Llevar la llave de Bolsón Cerrado al Tío Gamyi
I. Reunirse con Merry, Pippin y Sam en la granja de Maggot
J. Despistar a los Jinetes Negros

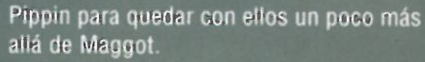
1 Sal de la habitación en donde te encuentras y camina hacia la derecha. Encima de un baúl (C) hallarás la llave de Bolsón Cerrado. Da media vuelta, accede por el pasadizo de la derecha y luego sigue de nuevo a la derecha.

2 Abre el baúl que hay al lado del armario (B) y recoge la Escritura de Bolsón Cerrado. Camina hacia la izquierda y abandona la casa. Tras hablar con Sam, camina hacia la derecha hasta que llegues a la altura de un enorme árbol. Si lo deseas, puedes probar aquí tus habilidades con el salto y apoderarte de una seta curativa que hay en las ramas superiores.



3 Sigue avanzando. Una vez en la bifurcación, camina en dirección al puente (D). Allí te encontrarás con Ted, el propietario del molino. Está buscando un perno de metal que ha perdido. Para encontrar el perno en cuestión, debes dar media vuelta y dirigirte hacia la izquierda hasta la casa de Hal (E). Sube por la escalerilla hasta el tejado y lanza una piedra sobre la veleta para desatascarla.

4 En agradecimiento por los servicios prestados, Hal te dará un perno que luego entregarás a Ted. Cruza el puente y llegarás a Delagua. Aquí hay varios lugares que debes visitar, el primero la taberna del Dragón Verde. Habla con Merry y



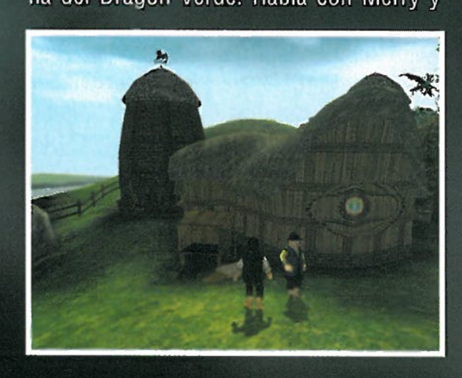
Pippin para quedar con ellos un poco más allá de Maggot.

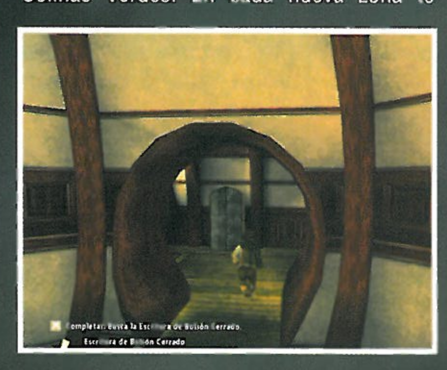
5 Frente al Dragón Verde se halla la casa de Lobelia Sacovilla-Bolsón. Habla con ella y luego acciona la campana que hay en el centro de Delagua (F) para alertar a todo el mundo de la presencia de lobos en la zona. Habla de nuevo con Lobelia (A) y entrégale los papeles de venta de Bolsón Cerrado.

6 Llega el momento de regresar a Bolsón Cerrado para recuperar el anillo. Este de encuentra en la habitación de Frodo en el interior del baúl que hay al lado de la cama (G). Abandona la casa y de nuevo en la bifurcación camina hacia la derecha hasta alcanzar la casa de Gamyi (H). En cuanto le entregues la llave de Bolsón Cerrado, los Jinetes Negros harán acto de presencia.

7 Debes llegar a Delagua sin que tus perseguidores te den caza (J). No hay ninguna estrategia que asegure tu éxito, sencillamente, muévete con todo el sigilo de que seas capaz sin pisar en ningún momento el camino principal y lanza piedras para despistar la atención de los jinetes. Ya en Delagua, utiliza tus habilidades con el bastón para evitar que el lobo acabe con la vida de Robin y luego dirígete hasta el camino situado al otro extremo de la villa.

8 Serás atacado de nuevo por varios lobos, aunque la mejor opción tal vez sea pasar olímpicamente de ellos y correr a toda pastilla hasta alcanzar el País de las Colinas Verdes. En cada nueva zona te





espera otro Jinete Negro. Para evitar el primero, introdúcete en el riachuelo de la izquierda y prosigue sigilosamente por el mismo hasta alcanzar una piedra que te bloquea el paso.

9 Una vez allí, utiliza el modo en primera persona y lanza piedras hacia la parte derecha del escenario. Cuando el jinete se dirija hacia la zona en donde impactan las piedras, aprovecha la ocasión para cruzar rápidamente el puente y llegar a la granja de Maggot (I).



BOSQUE VIEJO

OBJETIVOS:

A. Encontrar a Merry
B. Encontrar a Pippin
C. Encontrar a Sam
D. Liberar a tus compañeros del sauce
E. Conseguir 12 lirios para Baya de Oro
F. Dar los 12 lirios a Tomb Bombadil
G. Buscar a los hobbits que faltan

1 Tras reunirte con Merry, Pippin y Sam empezarás tu viaje hacia Rivendel. No obstante, un laberíntico bosque en el que la vegetación aparece y desaparece y lleno de arañas hará que tus compañeros se extravíen. Para encontrar a Merry camina de frente y en la bifurcación sigue hacia la derecha hasta la parte inferior de la rampa (A).

2 Para encontrar a Sam sigue por el único camino posible hasta la bifurcación. Una vez allí, camina hacia la izquierda y luego gira a la derecha en dos ocasiones (C). Por ultimo, gira dos veces a la derecha, una a la izquierda, dos más a la derecha y de nuevo a la izquierda para hallar a Pippin (B).

3 Tras acampar, sigue el riachuelo y llegarás junto a un sauce que intentará comerse crudos a dos de tus compañeros. Acabar con él no resulta tarea fácil. Procura no alejarte demasiado de la base del árbol o serás atacado por centenares de raíces que aparecerán del suelo. Sin dejar de correr ni un instante, muévete alrededor del sauce. Debes evitar los poderosos golpes de la rama y aprovechar el instante en que contacta con el suelo para darle con tu espada. Utiliza las setas para recuperar la salud cuando sea necesario. Tras una decena de golpes, tus amigos serán libres (D).





4 Aparecerá un curioso personaje llamado Tom Bombadil, al cual deberás entregar 12 lirios. Estos están esparcidos a lo largo y ancho de todo el escenario y suelen estar protegidos por dos o tres arañas, así que procura no separarte de tus compañeros y atacar en grupo para ir haciéndote con las flores (E). Cuando tengas los 12 lirios, entrégaselos a Tom (F).

5 Después de pasar la noche en casa de Tom, llega la hora de partir. Te espera un largo camino infestado de lobos hasta alcanzar las Quebradas de los Túmulos. Procura avanzar despacio y en grupo para enfrentarte a estas bestias de una en una. Intenta recoger también todas las setas que hay esparcidas por la zona.

6 Ya en las Quebradas Sam, Merry y Pippin volverán a desaparecer. Solo hay un camino posible, y en él acechan poderosos espíritus. Para acabar con ellos, procura que no te rodeen y utiliza las setas si se hace necesario recuperar tu salud.

7 Una vez en la cima, hallarás a tus compañeros en el interior de una cueva vigilada por una especie de muerto viviente (G). Tu débil bastón se muestra del todo inútil ante el zombi, así que ve a la parte superior de la cueva y recoge la espada que hay en el interior del baúl. Con ella, acabar con el zombi será pan comido, basta con que te mantengas alejado de su mortal aliento venenoso.

BREE

OBJETIVOS:

A. Registrarse en el Poney Pisador
B. Buscar a Merry en Bree
C. Conseguir ropas
D. Conseguir melones
E. Conseguir almohadas de heno
F. Conseguir leños

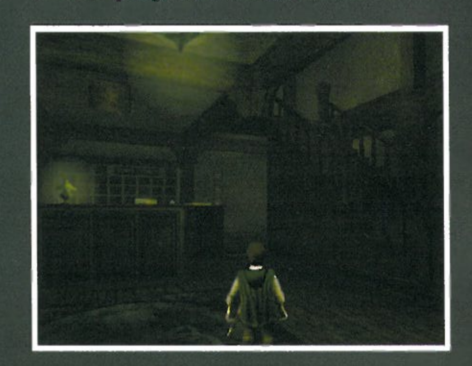
1 Ya en la posada del Poney Pisador, habla con Aragorn y luego vuelve a recepción y alquila una habitación (A). Vuelve a hablar con Aragorn. Éste se percatará de la desaparición de Merry y saldrá a la calle a buscarlo. Camina a la derecha y deshazte del ladrón que intentará acabar contigo. Sigue hacia la izquierda y hallarás al hobbit perdido (B).

2 Tras hablar con él, deberás encontrar en las calles de Bree ropas, melones, almohadas de heno y leños pequeños para construir unos señuelos con forma de hobbit. Procura eliminar a los lobos antes de que estos hagan daño a Merry.



3 Camina hacia la derecha y encima de un barril hallarás las ropas (C). Luego sigue hasta la plaza de enfrente y luego a la izquierda. Tras acabar con dos nuevos lobos, apodérate de los melones (D) situados al lado de una parada de frutas.

4 De nuevo en la plaza, serás atacado por un par de bandidos. Acaba con ellos y recoge las almohadas de heno (E) del interior de la cuadra. Después prosigue por la calle de la izquierda y luego camina de frente hasta alcanzar a un nuevo bandido armado con una lanza. Después de acabar con él, hazte con los troncos (F) que hay en la habitación de la derecha y regresa al Poney Pisador.



CIMA DE LOS VIENTOS

OBJETIVOS:

A. Subir a la Cima de los Vientos
B. Matar al troll
C. Proteger a Frodo de los Nazgul
D. Explorar el terreno y encontrar un camino seguro

1 Alcanzar la cima de los vientos es una tarea relativamente sencilla, dada la habilidad con la espada de Aragorn y la nula peligrosidad de los lobos negros de la zona. Procura enfrentarte a ellos uno a uno, utiliza las lembas para recuperar tu salud y llegarás a la cima (A) en un periquete.

2 Allí te espera un enorme troll armado con un no menos impresionante martillo (B). Para acabar con él de forma fácil, utiliza el modo en primera persona y dispárale con el arco mientras te proteges detrás de las columnas derruidas.

3 Regresa de nuevo al campamento y protege a Frodo de los nazgúl. Para



ello, no te alejes del hobbit, mantén a los nazgûl a raya con la antorcha y golpéales siempre que puedas (C). Luego sigue tu camino haciendo que el grupo de Frodo vaya en cabeza y elimine a tantos lobos negros como se le aparezcan. A los pocos metros, aparecerá un nuevo troll, así que saca a relucir tu arco y acaba con él sin dejar de mantener las distancias.

4 Luego prosigue por el único camino posible. Tras eliminar a otro buen puñado de lobos negros, te enfrentarás a otro troll. Después, te espera un pequeño ejército formado por tres orcos guerrero y dos arqueros. Mantente fuera del alcance de los segundos, acaba con los guerreros y luego con los arqueros. El último escollo lo forman tres lobos y dos trolls que sucumbirán fácilmente ante la eficacia de tu arco (D).



RIVENDEL

OBJETIVO:

A. Hablar con Bilbo

1 Tras presenciar la formación de la Comunidad del Anillo habla con todos tus compañeros y (A) accede luego por la puerta de enfrente para encontrarte con el tío Bilbo.



MORIA

OBJETIVOS:

A. Buscar las puertas de Moria cerca del lago
B. Matar al monstruo del lago
C. Buscar un camino seguro que atraviese Moria
D. Escapar de la sala 21
E. Matar al Balrog

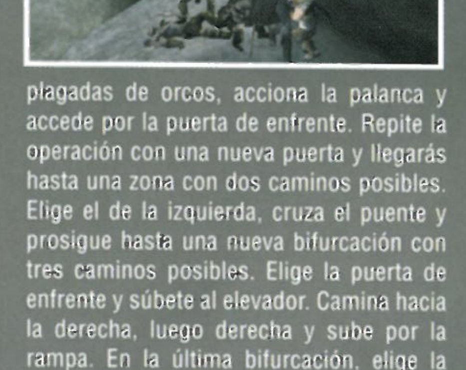
1 En la piel del mago Gandalf, debes encontrar las puertas que llevan a Moria. Gandalf posee una serie de hechizos mágicos que no debes pasar por alto. Especialmente eficaces resultan el hechizo de curación, que te permitirá restaurar tu salud, y el llamado golpe de bastón, que arrasará simultáneamente con todos los enemigos que se encuentren cerca de Gandalf.

2 Sólo hay un camino posible, y se halla plagado de lobos negros. Para acabar con ellos de forma rápida y eficaz, golpéales en primer lugar con la espada y luego remátalos golpeándoles con el bastón cerca de la cabeza. En el caso de los trolls, utiliza el modo en primera persona y el hechizo bola de fuego. No te olvides de recoger las pociones de Miruvor esparcidas por la zona. Éstas te permitirán recuperar parte de tu escaso poder mágico.



3 Una vez alcances la bifurcación, cualquiera de los tres caminos te lleva hasta el lago. Tras acabar con un buen puñado de orcos, alcanzarás las puertas de Moria (A). Allí serás atacado por un enorme monstruo acuático. Utiliza el arco de Aragorn para eliminar uno a uno los tentáculos, cuando el monstruo esté aturdido, accede al interior de las minas (B).

4 De nuevo en la piel de Gandalf, debes encontrar un camino seguro que atraviese Moria. Tras superar unas escaleras

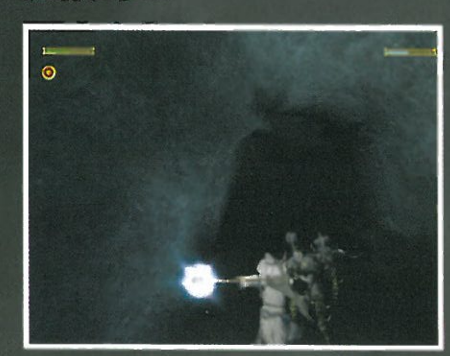


plagadas de orcos, acciona la palanca y accede por la puerta de enfrente. Repite la operación con una nueva puerta y llegarás hasta una zona con dos caminos posibles. Elige el de la izquierda, cruza el puente y prosigue hasta una nueva bifurcación con tres caminos posibles. Elige la puerta de enfrente y súbete al elevador. Camina hacia la derecha, luego derecha y sube por la rampa. En la última bifurcación, elige la puerta de enfrente.

5 Tras descansar, acciona la palanca y accede por la puerta recién abierta. En la bifurcación sigue por la puerta de enfrente y acciona la palanca. Retrocede hasta la bifurcación y gira a la izquierda. Después de acabar con el enorme troll lanzándole unas cuantas esferas de fuego, cruza el puente. En la siguiente bifurcación, activa la palanca de la izquierda.

6 Cruza de nuevo el puente, gira a la derecha y tras activar la palanca accede por la puerta de enfrente. Gira a la derecha y cruza el umbral situado en el extremo opuesto del puente. Ya en los tres pasajes, camina por el único camino posible y llegarás hasta una enorme puerta de piedra. Utiliza la palanca que hay al lado de la misma para abrirla. En la bifurcación, elige el camino de la derecha, sube por la rampa y acciona la palanca para acceder por la puerta de enfrente (C).

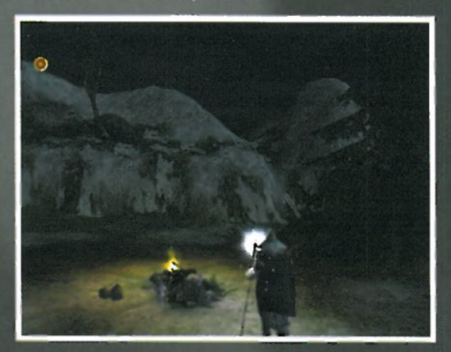
7 Ya en la sala 21, serás atacado por varios trolls de piedra. Deja que tus amigos se ocupen de ellos, dirígete al centro de la sala y empuja las cuatro columnas hasta que queden situadas sobre sus respectivos interruptores. Finalmente, accede por la puerta recién abierta hasta llegar a la tumba de Balin.



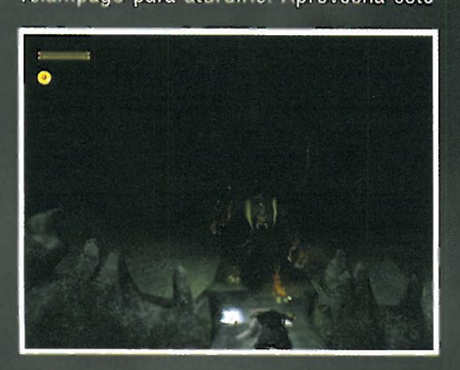


8 A partir de aquí, las cosas se complican. En el papel de Frodo, debes alcanzar la enorme puerta que permitirá escapar a la comunidad de la sala B. Es una zona llena de precipicios mortales y trolls arqueros que disparan desde todas partes. Avanza unos metros hacia el frente y localizarás un interruptor en el suelo. La piedra para activar el mismo se encuentra en la zona elevada de enfrente. Camina hacia la izquierda, salta por encima de los precipicios y, cuando alcances la piedra, empújala para que caiga a la parte inferior.

9 Ahora retrocede hasta el puente que hay a la izquierda y activa la palanca para cruzarlo. A los pocos metros, alcanzarás otro puente roto. Sube por las escaleras de la derecha, desplázate por encima de la plataforma y desciende por las escalinatas situadas en el otro extremo. Activa la palanca para tender el puente y deja que tu amigo Gimli se ocupe de los orcos. Para abandonar la sala (D), ya sólo resta cruzar la enorme puerta.



10 Antes de abandonar las minas, el Balrog hará acto de presencia. Se trata de un enemigo poderoso, pero existe una mecánica la mar de sencilla que te garantizará la victoria. Evitando las bolas de fuego, acércate a una distancia prudencial de la criatura y utiliza el hechizo relámpago para aturdirle. Aprovecha este instante para propinarle un par de golpes de espada y luego retrocede para evitar su aliento de fuego. Sin dejarle reaccionar, vuelve a dispararle con el hechizo relámpago y repite la operación hasta que caiga por el precipicio (E).

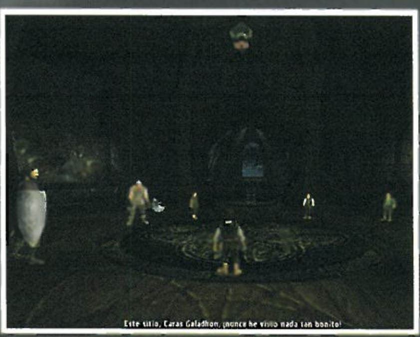




LOTHLÓRIEN

OBJETIVO:

A. Hablar con Galadriel



1 Dirígete hacia las escaleras que hay el otro extremo de la sala y tendrás un breve encuentro con Galadriel (A).

RÍO ANDUIN

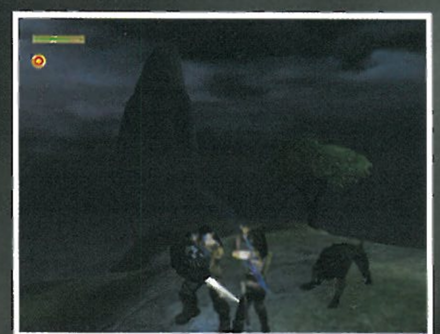
OBJETIVOS:

A. Despejar de enemigos la orilla del río

B. Rescatar a Sam

C. Matar al Nazgul y su bestia alada

1 Una sencilla misión en la que deberás despejar de orcos la orilla del río. Gimili, Legolas y Boromir te echarán una mano, con lo que la tarea se simplifica más si cabe. Avanza despacio y enfréntate a los enemigos una a uno. Para eliminar a los trolls (A), utiliza el modo en primera persona y el arco.





2 En cuanto acabes con toda la escoria enemiga, serás atacado por un enorme dragón negro que cogerá a Sam entre sus garras. Dirígete hacia la derecha. Te espera un largo camino plagado de trolls, orcos y demás alimañas habituales en la Tierra Media. Poco antes de llegar a la cima, Aragorn se encargara de contener a los orcos mientras Frodo y Légolas se dirigen al rescate de Sam.

3 En la siguiente bifurcación, elige el camino de enfrente y luego camina hasta la cima. Te espera otra ración generosa de orcos y trolls que se intensifica notablemente en el tramo final, pero pronto darás con Sam (B).



4 De nuevo en la piel de Aragorn, dirígete a la cima. Una vez allí, deberás enfrentarte a un Nazgul y su dragón negro. Para vencerle, utiliza el modo en primera persona y, sin dejar de moverte ni un instante, dispara sobre el dragón mientras evitas su mortal aliento. Cuando la bestia muestre signos de debilidad, empezará a volar en círculos por encima de tu cabeza. Espera a que se acerque a ti para dispararle la flecha que acabará con su vida (C). Ya está: trámite resuelto.



¿Qué misterio esconde la Cámara Secreta? Averiguarlo **no va a ser tarea sencilla** si además debes hacerla compatible con la dura rutina diaria de la escuela Hogwarts. **Sigue leyendo para averiguar la forma** de que Potter y sus amigos terminen la aventura de una pieza.

Harry Potter y la Cámara Secreta

EL SAUCE BOXEADOR

1 La llegada de Harry y Ron a Hogwarts ha sido algo accidentada. Ron ha quedado atrapado entre las ramas de un enorme sauce boxeador. Para liberarlo, pasa cuidadosamente por debajo de la raíz evitando ser aplastado e introdúcete por la puerta de la izquierda. Utiliza el hechizo Lumos contra la gárgola y descubrirás un pasadizo secreto.

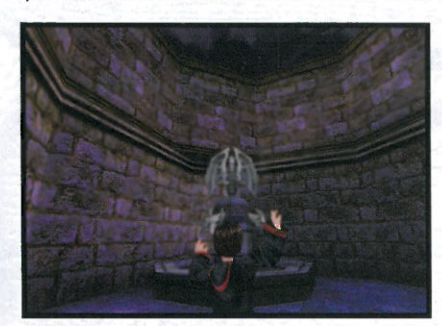
2 Avanza unos metros y llegarás de nuevo al exterior. Lanza el hechizo Flipendo contra la piedra con el signo en espiral y ésta se desplazará permitiéndote sortear el muro de la izquierda. Evita ser aplastado por otras dos de raíces y llegarás hasta donde se encuentra Ron. Para liberarlo, utiliza el hechizo Flipendo en el signo con forma de espiral situado en el sauce.



CAMINO A HOGWARTS

1 Hay que dirigirse a Hogwarts rápidamente. Accede por la puerta situada tras Harry y utiliza el hechizo Lumos en la gárgola. Se activará un escalón secreto que te permitirá alcanzar el piso superior. Salta por encima de las plataformas de la derecha y después accede a la parte central de la sala circular.

2 Lanza el hechizo Flipendo en el bloque con el signo en espiral y salta sobre el mismo para acercarte a la posición de Ron. Utiliza Lumos en la gárgola de la izquierda y repite la operación con la losa situada en la pared. Sigue a tu compañero y llegarás a Hogwarts. Ya en la entrada principal, sube por las escaleras de enfrente, luego por el pasadizo de la derecha y finalmente sube por las escaleras de caracol.



EL PRIMER DIA EN HOGWARTS

1 Toca clase de defensa contra las Artes Oscuras. Sube por las escaleras de la izquierda, luego ve de nuevo a la izquierda y después a la derecha. Utiliza las escaleras flotantes para acceder hasta el lugar en que se halla Ron y, a continuación, sigue a tu compañero hasta la clase del engreído profesor Gilderoy Lockhart.

2 Tras superar los tres niveles de habilidad con el teclado y aprender el hechizo Rictusempra, deberás superar el desafío Rictusempra del profesor Lockhart. Accede a la sala contigua, utiliza la varita para situar al cangrejo de fuego en la fuente del centro de la sala y conseguirás así que se desbloquee la puerta de enfrente. Repite la operación con un nuevo cangrejo. Tras apoderarte de la Carta Magi del interior del baúl, camina hasta la siguiente sala.

3 Sitúa los dos caracoles de la parte inferior de la sala dentro de sus respectivas fuentes y desbloquearás la puerta situada al otro extremo. Desplaza los tres bloques y recoge las estrellas doradas situadas en las plataformas. Continúa por el único camino posible, deshazte de otros dos caracoles y sube por las escaleras. El suelo se desplomará y aparecerán dos boquetes en la pared. Golpea a las tortugas de fuego hasta situarlas en las fuentes y el suelo volverá a su sitio.

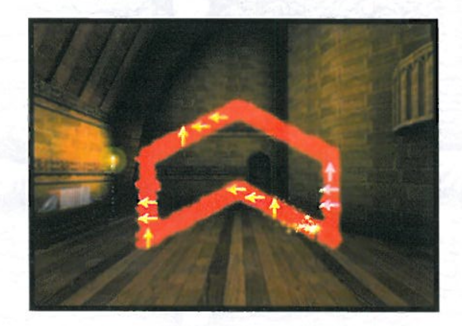
4 Un poco más adelante, hay otros dos caracoles que, al ser ubicados en sus fuentes, activarán unas escalinatas que dan acceso a la parte superior de la sala. Lanza un hechizo sobre el retrato de Lockhart y aparecerá una gárgola. Al ser activada, se descubre una habitación secreta en cuyo interior hay una estrella de oro. Accede al extremo opuesto de la sala, empuja el bloque con el signo en espiral y baja por las escaleras.

5 Llegarás a una enorme sala que contiene múltiples retratos de Lockhart y un extraño mecanismo con tres signos en forma de espiral. Para abrir las puertas de enfrente, dispara sobre los signos hasta que los retratos de Lockhart situados en la

parte superior de la sala coincidan con los retratos de las puertas. Empieza por la puerta de la izquierda, luego la de la derecha y, tras coger la estrella, sal por la puerta de enfrente. Utiliza el elevador, activa la gárgola y sitúa a los caracoles en sus correspondientes fuentes.

6 Después te espera otra enorme sala con múltiples plataformas. Dispara sobre el cuadro de Lockhart, sube por las escalinatas situadas tras el mismo y hallarás un cofre secreto. Regresa a la sala y utiliza las plataformas hasta alcanzar el extremo opuesto. Sitúa la tortuga de fuego en el interior de la fuente y sigue por el único camino posible. Alcanzarás una habitación en la que nada más entrar se bloqueará el paso y te atacarán dos tortugas de fuego. Para desactivar la trampa, bastará con que pongas las tortugas en las fuentes.

7 El final del desafío Rictusempra está cerca. Ya en sala circular, sube por la rampa a la vez que dejas caer todas las tortugas de fuego en la fuente situada en el centro de la sala. En la parte superior, te espera el premio a todo tu esfuerzo: la estrella final.



CEREMONIA SEMANAL

1 Es el momento de presenciar la ceremonia semanal de los puntos de las casas. Camina a la derecha y luego sigue a tu compañera hasta la sala en donde se realiza la ceremonia.

2 Si eres afortunado, tendrás acceso durante unos minutos a la sala de grageas. No hay secreto alguno, se trata de coger el mayor número de caramelos en el menor tiempo posible.



ENTRENAMIENTO DE QUIDDITCH

1 Sigue a tu compañero hasta el campo de entrenamiento. El primer objetivo es sencillo: atrapar la snitch dorada. Maneja el teclado para seguir la estela de la snitch, evita a las bludgers y cuando estés cerca de tu objetivo pulsa el botón izquierdo del ratón para coger la snitch.

2 Luego tendrás que repetir la misma operación, aunque esta vez con varios jugadores y un buscador haciéndote la vida imposible. Procura mantener a raya al buscador contrario dándole codazos con el botón izquierdo del ratón y no tendrás ningún problema para superar la prueba.



CLASE DE POCIONES

1 Sigue a tu compañera Granger hasta las mazmorras. Allí tiene lugar la clase de profesor Severus Snape, el cual te enseñara a preparar pociones herbovitalizantes.

2 Tras las instrucciones del profesor, abre el baúl y recoge el moco de Gusarajo y la corteza del Árbol Vital. Luego acércate al caldero y prepara la poción.

CLASE DE ENCANTAMIENTOS

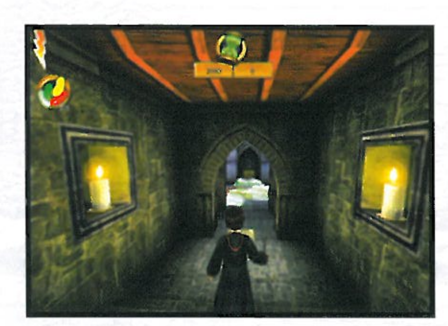
1 Sigue a tu compañera Granger y llegarás a la clase de encantamientos. Tras superar tres pruebas de habilidad con el teclado, te espera el temible desafío Skurge. Elimina el ectoplasma de la puerta de enfrente con el hechizo Skurge, baja por las escaleras de la derecha y alcanzarás una sala con un enorme bloque de madera rodeado de ectoplasma.

2 Destruye el ectoplasma, desplaza el bloque y salta sobre el mismo para acceder al otro extremo de la sala. Elimina todo el ectoplasma de la sala contigua, sigue por el pasadizo y llegarás hasta una sala en la que serás atacado por el fantasma Pevees. Tras varios impactos con el hechizo Rictusempra, Pevees huirá y la puerta que bloquea la sala se abrirá.

3 Dispara sobre la gárgola y empuja el mecanismo con el signo en espiral para salir al patio exterior. Dispara ahora sobre la gárgola situada al otro extremo del patio y accede a través del muro secreto que aparece a tus espaldas. Vuelve a empujar el mecanismo con el símbolo en espiral, destruye el ectoplasma y avanza hasta hallar una nueva estrella dorada.

4 Baja por las escaleras y accede a la habitación de la izquierda. Tras destruir el ectoplasma, pon los dos caracoles en sus respectivas fuentes y hazte con la estrella dorada. Dispara a la gárgola situada al final de las escaleras, acomódate encima del elevador y destruye el ectoplasma que bloquea la puerta de enfrente. Recoge una nueva estrella, desbloquea el elevador de la derecha y utilízalo para superar el abismo. En la sala contigua, utiliza la balanza para acceder a la plataforma superior y recoger una nueva estrella. Ahora sólo falta seguir unas largas escaleras que te llevarán hasta la ansiada estrella final.





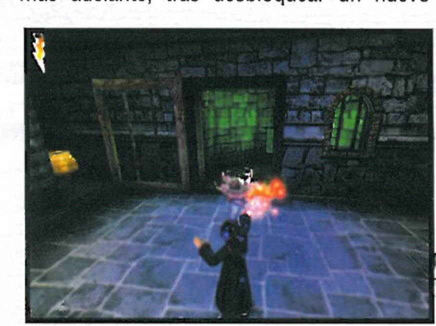
LA ESCENA DEL CRIMEN

1 Sigue a tu compañero Ron para presenciar la ceremonia de los puntos de las casas. Tras ponerte hasta las botas de grageas, Granger y Ron aparecerán para proponerte la elaboración de una poción multijugos, necesaria para llevar a cabo la investigación. El primer ingrediente para la poción es un cuerno de unicornio.

2 Camina hasta el final del pasadizo, accede por el pasadizo de la izquierda y destruye el ectoplasma para desbloquear la puerta de enfrente. Dirígete hasta la sala del final del pasadizo y dispara sobre los dos pulsadores con el signo en espiral situados en la pared de enfrente. Se activara un elevador que te permitirá acceder al pasadizo situado un poco más abajo.

3 Baja por las escaleras y dispara sobre el ectoplasma que bloquea el surtidor. Una vez suba el nivel del agua continua hasta alcanzar una sala con dos extrañas estructuras metálicas colgando del techo. Primero empuja a los caracoles hasta sus respectivas fuentes, luego repite la operación con las dos tortugas de fuego y finalmente abandona la sala. En la habitación contigua, dispara sobre el ectoplasma para desbloquear las escalinatas que dan acceso a la zona inferior.

4 Allí te espera la enésima sala bloqueada en la que debes poner dos caracoles en sus correspondientes fuentes. Unos metros más adelante, tras desbloquear un nuevo





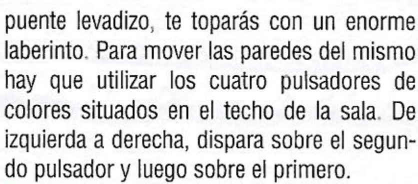






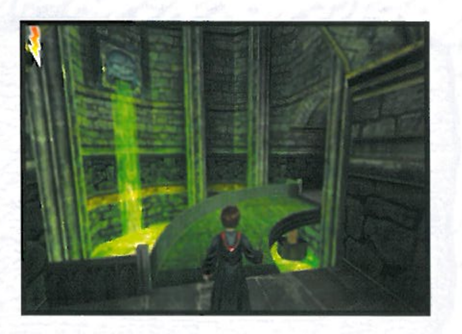






puente levadizo, te toparás con un enorme laberinto. Para mover las paredes del mismo hay que utilizar los cuatro pulsadores de colores situados en el techo de la sala. De izquierda a derecha, dispara sobre el segundo pulsador y luego sobre el primero.

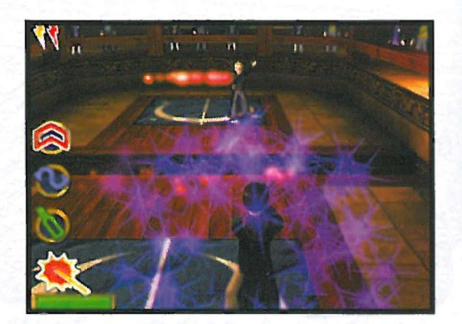
5 Desciende por el elevador de la izquierda y cruza el laberinto. Acciona el panel situado en una de las estanterías y se abrirá un pasadizo secreto. A partir de este punto, multitud de salas llenas de plataformas móviles, saltos al vacío y ectoplasma. Al final del recorrido te espera un laboratorio y el cuerno de unicornio. Abandona la clase de pociones y te reunirás de nuevo con tus compañeros Ron y Granger.



DUELO DE MAGOS

1 Sigue la estela de tu compañero Ron, que te llevará hasta la sala en donde disfrutarás de tu primer duelo de magos. Evidentemente, en esta ocasión el rival de Potter va a ser Malfoy. Es posible utilizar tres hechizos: Rictusempra, para derribar al rival, Expelliarmus, para devolver el hechizo al rival y Mimbre Wimble, que impide que el rival lance el siguiente hechizo.

2 Todo se basa en combinar adecuadamente estos tres hechizos y estar muy atento a la estrategia del rival. La mejor táctica pare vencer a Malfoy consiste en lanzarle rápidamente una sucesión de Rictusempra sin dejarle tiempo para atacar. Si eres capaz de vencer, te apoderarás de las grageas del rival. Si pierdes, te quitaran las tuyas.

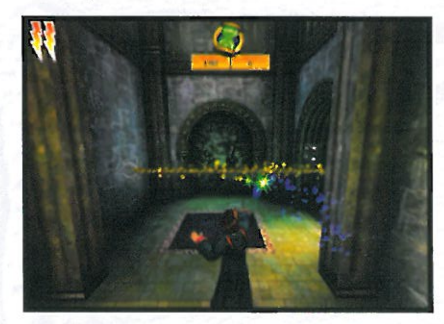


CLASE DE HERBOLOGÍA

1 Sigue a tu compañero Ron, que te llevará a la clase de la profesora Sprout. Tras superar las tres partes del aprendizaje para el hechizo Diffindo, te espera un hueso aún más duro de roer: su puesta en práctica en el desafío Diffindo. Utiliza el hechizo para destruir las plantas que bloquean la puerta de enfrente y sigue por el pasadizo hasta alcanzar el patio exterior.

2 Destruye las plantas que bloquean la fuente de la izquierda e introduce en ella un caracol. Repite la misma operación en la fuente situada a la derecha y accede por la puerta recién desbloqueada. Rompe la cuerda que sujeta la puerta y sal al exterior. Camina hasta la puerta bloqueada situada en el otro extremo del patio. Tras romper las cuerdas que hay a ambos lados de la puerta, aparecerán un par de bloques del suelo. Utilízalos para acceder a la azotea, entra en la habitación de la derecha y rompe la cuerda que hay en su interior.

3 Ahora ya puedes acceder por la puerta antes bloqueada. Sube por las escaleras, rompe las cuerdas que sujetan el bloque y empújalo para accionar la puerta que hay a tus espaldas. A los pocos metros, sales a otro patio. En él hay un nuevo bloque que deberás empujar y luego utilizar para acceder a una puerta elevada. Rompe la cuerda que sujeta el elevador, súbete a él y, en la parte superior del patio, rompe la cuerda que abre la puerta de salida.



4 Sube al péndulo de madera, rompe la cuerda que sujeta al mismo y salta hasta la plataforma de enfrente. Sube por las escaleras del final del pasadizo, rompe la cuerda que sujeta el bloque de madera y cruza hasta el otro extremo. Tras limpiar la siguiente sala de ectoplasma, empuja el bloque y utilízalo para saltar hasta la puerta elevada. Al final del pasadizo, verás un enorme bloque de cemento sujetado por una cuerda. Rompe la cuerda y pasa por el boquete.

5 Salta por encima de las plataformas flotantes y llegarás de nuevo al exterior. Destruye todas las setas venenosas y salta por encima del muro situado al otro extremo. Avanza evitando las plantas carnívoras, sube por las escaleras y rompe las cuerdas que sujetan las dos plataformas de madera para pasar por encima de ellas.

6 A continuación, desembocas en un patio exterior en el que debes poner dos caracoles en el interior de sus respectivas fuentes. Accede al interior del edificio y ábrete paso a través de maleza y ectoplasma hasta alcanzar una sala con enorme boquete en su centro. Para cruzar el agujero, rompe las cuerdas que sujetan el mecanismo de la izquierda y pasa por encima del puente deslizante.

7 A partir de aquí, te espera una sucesión de salas y patios sin apenas peligro y que conducen hasta las cercanías de una gárgola. Dispara sobre ella y cruza por el puente mágico hasta la habitación contigua. El último reto consiste en superar un largo pasadizo que esconde un par de trampas cuya solución se basa en la colocación de varios caracoles en su fuente adecuada. Al final del pasadizo se halla la estrella final.

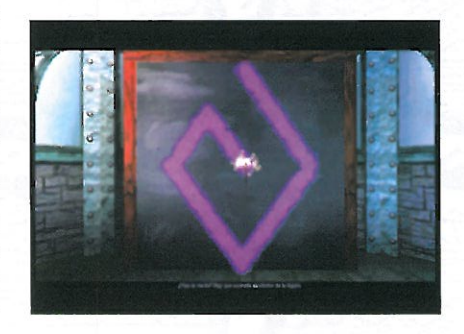


OTRO INGREDIENTE PARA LA POCIÓN

1 Para preparar la poción, necesitas un segundo ingrediente: piel en tiras de serpiente arbórea africana. Sigue a Ron y éste te llevará hasta las cercanías del invernadero en cuyo interior de halla la piel en tiras. Dirígete al patio de enfrente y crúzalo hasta la puerta situada en el extremo opuesto. Sube por las escaleras, cruza la rampa de madera y rompe las cuerdas que sujetan al mecanismo para desplazar noventa grados la rampa.

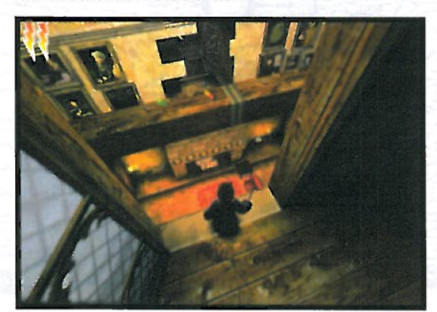
2 Regresa de nuevo al patio, dirígete a la puerta situada al otro extremo y cruza la rampa de madera. Rompe las cuerdas de un segundo mecanismo y la rampa se volverá a desplazar otros noventa grados. Cruza la rampa por última vez y llegarás al patio en que se halla el invernadero.

3 Camina hasta el otro extremo del patio e introdúcete por la puerta bloqueada por la vegetación. Sube por las siguientes escaleras, pulsa el interruptor que hay en el suelo y una plataforma te dará acceso al interior del invernadero. La piel de serpiente que necesitas se halla justo encima de la mesa central.



GOYLE PARA LA POCIÓN MULTIJUGOS

1 Tras la ceremonia semanal de los puntos de las casas, dirígete al baño en que Granger está preparando la poción multijugos. Para ello, sube por las escaleras de enfrente, cruza la primera puerta a la derecha, gira izquierda en dos ocasiones y luego ve a la derecha hasta alcanzar la zona de las escaleras voladoras.



2 Accede al segundo piso y, tras el encuentro con el fantasma congelado, sigue a la profesora hasta las escalinatas. Sube por las mismas, acércate al fénix y tendrás una breve reunión con el profesor Dumbledore, director de Hogwarts. Después sigue a Ron hasta los aseos. Granger te comunicará que aún falta un ingrediente para completar la poción, un trozo del gordinflón Goyle.

3 Ya en las mazmorras, avanza unos metros siguiendo el rastro de comida y hallarás a Goyle. Al notar tu presencia, huirá. Para seguirle, accede por la primera puerta a la derecha y sube por las escaleras. Ya en el exterior, sube por las escaleras situadas a la derecha y luego sal a la azotea. Destruye la vegetación que sujeta el bloque de madera y pasa por encima del mismo hasta la azotea de enfrente.



4 En el patio contiguo, salta encima de la columna de madera y de ahí al boquete de la pared de enfrente. Tras caer de la chimenea, continúa por las escaleras de la izquierda y alcanzarás un patio en el que te espera una enorme tortuga de fuego situada sobre una plataforma. Golpea a la tortuga hasta apartarla de la plataforma y sube a continuación a la misma para accionar el panel que abre la puerta de enfrente.

5 Continúa por la puerta de enfrente, sube a la parte superior de la sala y empuja hacia fuera el bloque con el signo en espiral. Utiliza el bloque para subirte a la pared de la izquierda y de ahí sigue hasta la ventana situada en la parte mas elevada. Cruza el patio exterior, accede por la ventana situada en el otro extremo y después camina por la azotea hasta la ventana de enfrente.



6 Ve al final de la biblioteca, sube por las escaleras de la derecha y dispara sobre la gárgola. Retrocede por las escaleras, baja por las escaleras recién aparecidas en el suelo y detente ante el extraño mecanismo de madera. La solución del mismo es sencilla: para abrir la puerta de la izquierda, tienes que alinear frente a ti los troncos de color rojo.

7 Dirígete hasta dicha sala, recoge los troncos que hay en su interior y luego regresa hasta el artefacto. Ahora repite la operación, pero esta vez coloca los troncos de color azul para abrir la puerta de la derecha. Tras vaciar la segunda habitación, accede por la primera puerta a la derecha, dispara a la gárgola y baja por las escaleras.



8 Limpia la zona de ectoplasma, cruza cuidadosamente las dos salas repletas de boquetes y acciona todas las gárgolas para descubrir algunas zonas secretas de las inmediaciones. Baja por las escaleras, cruza el pasadizo lleno de telarañas y llegarás a la parte superior del tejado. Introdúcete por la trampilla de la izquierda, rompe la cuerda que sujeta el bloque de paja y salta encima del mismo para acceder al exterior.

9 Accede a la parte superior del muro de enfrente, camina por encima de la azotea e introdúcete en el patio en el que fluye un riachuelo. En el interior de la casa hallarás a Goyle echando la siesta. Ya sólo te falta acercarte a él para conseguir el último ingrediente.

POCIÓN MULTIJUGOS COMPLETADA

1 Ya dispones de todos los ingredientes así que ha llegado la hora de preparar la poción. Dirígete hasta el aseo de chicas.

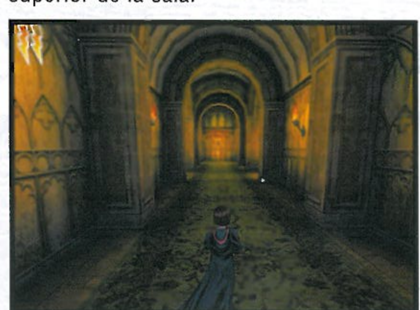


Una vez Harry se haya tomado la poción, tomará el aspecto de Goyle. Ahora hay que encontrar el dormitorio de Slytherin, cuya entrada se encuentra en las mazmorras.

2 Abandona los aseos, cruza el pasadizo de la derecha y llegarás a la gran escalera. Baja al vestíbulo principal, gira a la derecha, luego a la izquierda y, tras bajar por las escaleras, de nuevo derecha. Ya en las mazmorras, accede por la puerta de la derecha y encontrarás la entrada secreta al dominio de Slytherin.

3 Alcanzarás una sala circular. Pulsa el interruptor que hay en el centro y accede por la puerta secreta. En la siguiente sala, hay tres estatuas. Dispara a la del centro y luego dispara sobre el bloque con el signo en espiral. Utiliza el elevador situado en el centro y avanza hasta alcanzar una habitación sin salida. Rompe las cuerdas que sujetan el mecanismo de la pared izquierda y, una vez se abran las rejas, camina hasta la siguiente sala. De nuevo tres estatuas: dispara a la de la izquierda, luego a la de la derecha y finalmente a la del centro.

4 Un elevador te llevará hasta el piso superior. Sitúate en el centro de la sala circular y accede por la puerta secreta que aparecerá en una de las paredes. Para reparar el puente situado unos metros más adelante, acciona el panel de la izquierda y a continuación utiliza las plataformas móviles para alcanzar la zona superior de la sala.

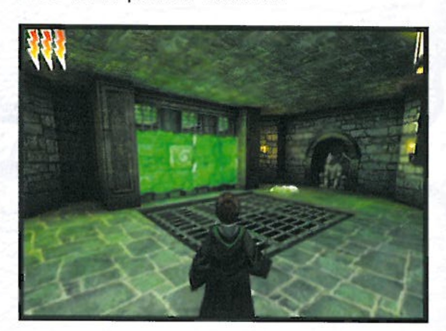


5 Destruye el ectoplasma de las paredes, acciona el panel con el signo en espiral y dispara sobre la gárgola de la derecha. Salta por el suelo falso que hay a tus espaldas y acciona el panel del suelo para reparar definitivamente el puente. En la sala contigua, dispara sobre la gárgola, accede por la puerta secreta situada al final de la alfombra y llegarás a la zona de Slytherin.



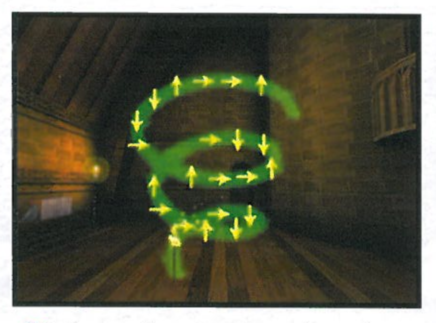


6 Camina hasta el final del pasadizo y después gira a la derecha en dos ocasiones para reunirte con Draco. Tras la conversación, Goyle volverá a tomar la forma de Harry. Conviene que los Slytherin no te vean o el juego habrá acabado. La mejor estrategia para salir sin ser atrapado consiste en correr rápidamente hasta el extremo opuesto del pasadizo. Da igual que seas detectado por algún Slytherin, sencillamente, no pares de correr y ellos no te podrán alcanzar.



CLASE DE ESPONGIFICACIÓN

1 Sigue a Granger hasta la clase de defensa contra las Artes Oscuras. En esta ocasión, la clase trata de cómo dominar el hechizo de Espongificación. Tras superar la prueba de habilidad con el teclado, tendrás que superar el correspondiente desafío. Desciende por las escaleras y sube encima de la baldosa de Espongificación para salir propulsado hasta el nivel superior.



2 Tras realizar otros tres saltos, alcanzarás una enorme sala con una estrella dorada colgando del techo. Destruye la mucosa del suelo, empuja el bloque hasta el centro de la sala y luego utiliza la baldosa de Espongificación para acceder a la parte superior del bloque.

3 Salta al bloque de enfrente, desde allí salta hasta el lugar en que se encuentra la estrella y, finalmente, abandona la sala. En la siguiente sala, pon las tortugas de fuego en sus respectivas fuentes y acciona el panel con forma de espiral situado en la zona del techo. Utiliza la baldosa para saltar hasta las traviesas, acciona el panel con forma de espiral de enfrente y podrás alcanzar la estrella.

4 Destruye el ectoplasma del suelo, salta a través del agujero y sigue por el pasadizo hasta llegar a una sala repleta de cuadros. A la derecha hay una baldosa que te permitirá acceder a la parte superior de la sala. Empuja el bloque hasta que éste caiga por el agujero, salta tú detrás y utiliza el bloque para alcanzar la estrella dorada y la salida de la sala.



5 Salta hasta el saliente situado en el otro extremo, evita a la tortuga de fuego y accede por el boquete de la pared. Continúa por el boquete de enfrente y luego por el de la izquierda. Salta hasta el otro extremo de la sala y conseguirás otra estrella. En la sala contigua, tres nuevos saltos de Espongificación te permitirán apoderarte de una nueva estrella. Luego verás una pequeña trampa que se desactiva fácilmente pulsando los dos interruptores situados a ambos lados de la sala.



6 Camina hacia el pasadizo de la derecha y, ya en la sala, salta sobre la plataforma. Utiliza la baldosa que aparecerá en el suelo para saltar a la habitación de enfrente y luego rompe la cuerda que bloquea el mecanismo. Continúa hacia la derecha y obtendrás una nueva estrella dorada. La estrella final está muy cerca. Solo te separa de ella una estancia en la que debes realizar un estratosférico salto a la vez que evitas la fuerza golpeadora de dos martillos gigantes.

EL DIARIO DE TOM RIDDLY

1 Tras la ceremonia de los puntos de las casas, Ron acudirá a tu encuentro para informarte de que algo le ha ocurrido a la fantasma llorona. Sigue a tu compañero hasta el aseo de chicas y allí encontrarás el antiguo y revelador diario de Tom Ryddle. Puede que el bonachón de Hagrid sepa algo

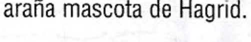


sobre el monstruo que ha petrificado a varios estudiantes de Hogwarts.

2 Ron te indicará el camino hasta la cabaña de Hagrid. Tras presenciar el despido de Hagrid y del director de Hogwarts, Albus Dumbledore, sigue el rastro de las arañas y llegarás al Bosque Prohibido. Utiliza la baldosa de Espongificación para alcanzar el otro extremo del acantilado. Elimina la planta carnívora y continúa por el pasadizo subterráneo que está tras tan horrible insecto.

3 Cruza el puente de madera y éste se desplomará bajo tus pies. Sal rápidamente de la zona de setas venenosas y dirígete hacia la gruta de enfrente. Utiliza las baldosas de Espongificación para rodear el impresionante árbol y llegarás hasta el interior del tronco. Cruza la gruta plagada de arañas, la zona del río, una gruta llena de enormes arañas y llegarás hasta las cercanías de otro árbol gigante.

4 Rompe la cuerda que sujeta el árbol, sube a través del tronco y dispara a la estalactita de la cueva para que se derrumbe. Salta por encima de la estalactita, de los troncos del árbol y acaba con todas las setas que bloquean el paso por la gruta. Rompe el árbol para utilizarlo a modo de puente y, cuando éste se venga abajo, podrás acceder a la cueva de Aragog, la araña mascota de Hagrid.

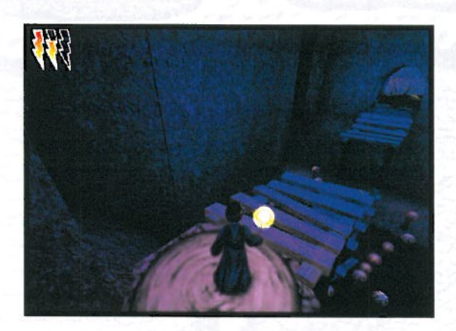




5 No obstante, antes de entrar resulta conveniente que prepares un par de pociones herbovitalizantes con los ingredientes y el caldero situados en la entrada de la cueva. El primer paso para acabar con la araña consiste en romper las telas de araña que sujetan la base en donde se apoya.

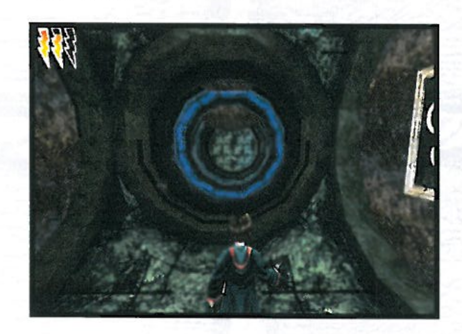
6 Empieza a correr en círculo y, sin hacer ningún caso a las arañas que aparecen del foso, dispara a todas las telas de araña situadas en la pared. De este

modo, Aragog caerá y empezará a atacarte. Para vencerla, no dejes de lanzarle ni un instante el hechizo Rictusempra mientras te mueves en círculos alrededor de ella. Si tu energía esta bajo, mínimos utiliza las pociones herbovitalizantes.



CAMINO A LA CÁMARA SECRETA

1 Los acontecimientos se suceden a una velocidad de vértigo. El culpable de todo el embrollo es la serpiente basilisco, que petrifica a sus víctimas con una sola mirada. Dirígete hasta el aseo de las féminas, allí se encuentra la entrada a la Cámara Secreta. Accede por boquete de la pared de la izquierda y después utiliza la baldosa de Espongificación para saltar hasta el elevador del centro de la sala.



2 Continúa por el conducto de la alcantarilla y salta a través del agujero del suelo. Destruye el ectoplasma que bloquea la ventana, accede a través de la misma y utiliza la baldosa para saltar hasta el piso superior. Cruza cuidadosamente la zona de las compuertas móviles. Unos metros después, el techo se desplomará.

3 Dispara sobre la baldosa situada en la enorme roca del techo. Cuando ésta caiga, utilízala para acceder a la puerta de la derecha. Utiliza el hechizo de Espongificación en la baldosa del suelo e irás a parar a una galería situada unos metros más arriba.



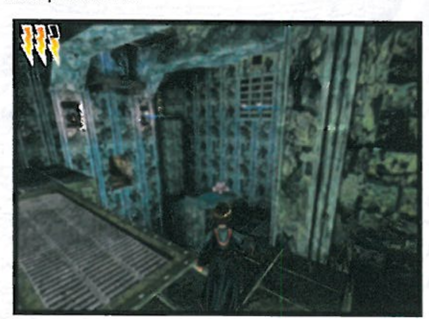
Cruza rápidamente el pasadizo. Antes de que las paredes laterales te aplasten, salta al interior del agujero.

4 En la bifurcación, continúa hacia la izquierda hasta llegar a una enorme sala. Activa la gárgola de la derecha y después utiliza Espongificación en la baldosa para acceder al extremo opuesto de la sala. Sigue por el único camino posible y repite exactamente la misma operación: gárgola y salto de Espongificación. Utiliza de nuevo Espongificación y salta por el agujero que hay encima de la baldosa.



5 Ya en la parte superior de la sala rompe la cuerda que bloquea la puerta de metal y dispara sobre la baldosa verde de la pared para activar el elevador. Utiliza Espongificación en la baldosa situada encima de la columna central y alcanzarás la salida. En la sala siguiente, dispara en primer lugar sobre las dos baldosas situadas a izquierda y derecha.

6 A continuación pon dos tortugas de fuego sobre sus respectivas fuentes y se abrirá una puerta frente a ti. Dispara sobre la baldosa con el signo en espiral, introdúcete en el agujero y utiliza Espongificación en la baldosa del suelo. Tras repetir en dos ocasiones la misma mecánica, abandonarás la sala. Salta al interior del agujero, rompe las cuerdas que hay a ambos lados del agujero y un elevador te llevarás hasta un nivel inferior con tres pasadizos.



7 Camina hasta el pasadizo situado al final de la sala, utiliza Espongificación en la baldosa del suelo y salta encima de la primera traviesa móvil. Rompe la cuerda de la derecha, salta sobre la siguiente y rompe de nuevo la cuerda de la derecha. Un poco más adelante, hay otro pasadizo en el que debes realizar exactamente la misma operación que en el anterior.

8 Ahora ya puedes cruzar el pasadizo central sin que el suelo se desplome. El siguiente pasadizo esconde una trampa al más puro estilo Indiana Jones. Tienes que evitar ser aplastado por una roca gigante mientras desciendes vertiginosamente por un pasadizo lleno de agujeros abismales. Para finalizar, sitúate encima del péndulo, rompe la cuerda que lo sujetan y, tras derruir el muro, pasa por la puerta situada en el otro extremo de la sala.





LA CÁMARA SECRETA

1 Dos largas hileras de esculturas de piedra con forma de cabeza de serpiente guardan la entrada a la Cámara Secreta. Tras evitar el fuego que sale de las seis primeras esculturas, recoge los ingredientes situados en la pequeña sala de la derecha y prepara después varias pociones herbovitalizantes en la caldera de la sala de la izquierda.



2 Evita el fuego de las otras seis esculturas y llegarás hasta donde se encuentra Ginny, la hermana de Ron. El basilisco asomará en menos que canta un gallo. Afortunadamente, el ave fénix de Dumbledore aparecerá para entregarte una espada capaz de lanzar grandes bolas de fuego. Sin dejar de moverte ni un instante de izquierda a derecha, evita las embestidas y el veneno de la serpiente mientras le lanzas bolas de fuego.

3 A los pocos impactos, la terrible serpiente basilisco abandonará su morada para atacarte desde el suelo. Por suerte, desde esta posición, el reptil es aún más vulnerable. Mantén pulsado el botón izquierdo del ratón para lanzar bolsa de fuego más poderosas y evita pisar las mancha de veneno del suelo. Tras la muerte del basilisco y un feliz retorno a Hogwarts, baja por las escaleras, cruza la puerta de la izquierda y presenciarás el feliz desenlace del juego.



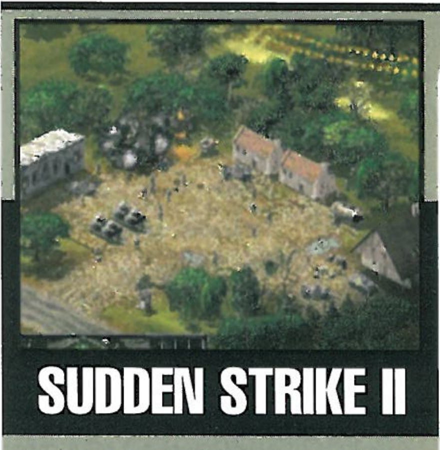


Seguro que **eres de los que diseccionan los juegos** hasta dar con su médula tras horas de concienzuda exploración. Si es así, **tal vez conozcas algún truco** que se nos haya pasado por alto. **¿Por qué no lo compartes** con el resto de lectores enviando un e-mail a gamelive@ixo.es?

HEROES OF MIGHT & MAGIC: THE GATHERING STORM

Para activar los siguientes trucos, debes pulsar la tecla de tabulación cuando estés jugando. Luego, introduce el código correspondiente:

nwcAmbrosia	300 más en recursos y 200.000 de oro
nwcAres	Ganar el combate
nwcAchilles	Perder el combate
nwcEtTuBrute	Daga de la Desesperación de Tynan
nwcNibelungenlied	Conseguir el anillo de Gran Negación
nwcTristram	Añadir 20 cruzados a tu tropa
nwcLancelot	Añadir 20 paladines
nwcStMichael	Añadir 20 ángeles
nwcSevenLittleGuys	Añadir 20 enanos
nwcMerlin	Añadir 20 hechiceros
nwcCronus	Añadir 20 titanes
nwcBlahBlah	Añadir 20 vampiros
nwcHades	Añadir 20 diablos
nwcUnderTheBridge	Añadir 20 trolls
nwcKingMinos	Añadir 20 minotauros
nwcXanthus	Añadir 20 pesadillas
nwcFafnir	Añade 20 dragones negros
nwcDoYouSmellBrownies	Añadir 20 duendes
nwcFenrir	Añadir 20 lobos
nwcFixMyShoes	Añadir 20 elfos
nwcTheLast	Añadir 20 unicornios
nwcRa	Añadir 20 fénix
nwcValkyries	Añadir 20 ogros mago
nwcGrendel	Añadir 20 behemoths
nwcPoseidon	Añadir 20 monstruos del mar
nwcAthena	Ganar habilidad
nwcThoth	Subir de nivel
nwcIsis	Aprender todos los hechizos
nwcHermes	Movimiento ilimitado
nwcValhalla	Completar el escenario
nwcCityOfTroy	Construir todos los edificios



SUDDEN STRIKE II

Una vez dentro del juego, pulsa **Enter** y escribe los códigos tal y como aparecen a continuación.

omniscience	Desvelar el velo de guerra
koenigstiger	Modo invencible
blitzkrieg	Ganar la misión



CONFLICT: DESERT STORM

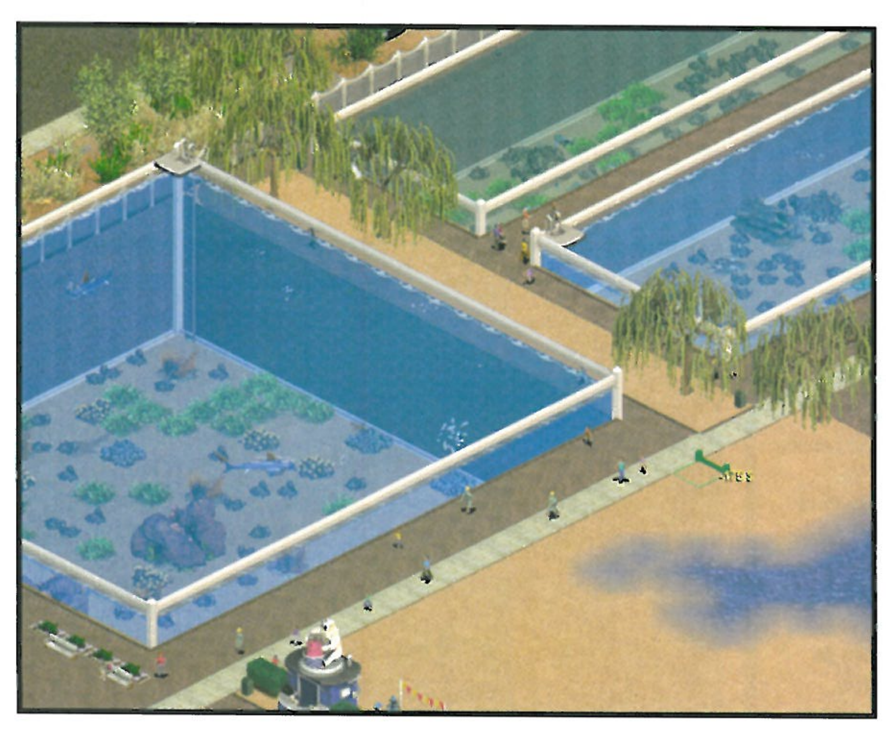
Una vez en el menú principal del juego, pulsa la tecla de **Mayúsculas** (la de izquierda). Sin dejar de pulsar la tecla escribe: **desertwatch**. Si vas al menú de opciones, verás que aparece una nueva llamada **Trampas**. Dentro de este nuevo menú, puedes cambiar a voluntad el nivel tanto de tus soldados como de los enemigos y también acceder a la misión que quieras.



ZOO TYCOON: MARINE MANIA

1. Cambia el nombre de un visitante por **Adam Levesque** y tendrás acceso a todos los programas de animales.
2. Cambia el nombre de un recinto por **wonderland** y aumentarás las probabilidades de que entren nuevos visitantes.
3. Cambia el nombre de un recinto por **Microsoft** y tendrás el doble de subvenciones de lo normal.
4. Cambia el nombre de uno de los empleados de mantenimiento varón por **Bob V** y se repararán todas las vallas.
5. Cambia el nombre de uno de los empleados de mantenimiento varón por **George W** y desaparecerá toda la vegetación y obtendrás 300$.
6. Cambia el nombre de uno de los visitantes por **Akiyama** y tendrás acceso a todos los escenarios del juego.
7. Pulsa **Mayúsculas** + **4** para obtener 10.000$ y alguna de las vallas se hará más frágil.
8. Pulsando **Ctrl.** + **F** puedes activar y desactivar la visualización de la vegetación.
9. Cambia el nombre de un recinto por **Cretaceous Corral** y tendrás acceso a un triceratops.
10. Cambia el nombre de uno de los osos por **Deer** y el oso en cuestión se escapará de su recinto.
11. Cuando los pingüinos alcancen un nivel de felicidad por encima de 90, empezarán a bailar.
12. Cambia el nombre de un visitante por **John Wheeler** y tendrás acceso a todos los refugios.
13. Cambia el nombre de un recinto por **Xanadu** y tendrás acceso al unicornio.
14. Cambia el nombre de un visitante por **Russell C** y se romperán todas las vallas dejando libres a los animales.
15. Cambia el nombre de uno de los visitantes por **Zeta Psi** y todos los visitantes adultos varones del zoo enfermarán.
16. Cambia el nombre de una guía turística por **Rosalie** y todos los guías turísticos trabajarán gratuitamente.







ROBIN HOOD: LA LEYENDA DE SHERWOOD

Durante el juego, asegúrate de que al menos uno de tus personajes está de pie y coloca el puntero del ratón sobre el icono de agacharse. Pulsa **F11** y aparecerá la consola de comandos. Introduce uno de los siguientes códigos.

GOODLUCK	Añade tréboles a tu ventana de recursos
CASH	Obtienes más dinero
BINGO	Da a todos tus personajes 999 de munición
IMMUNITY	Los personajes pasan a ser invulnerables
MERRYMAN	Te da un merry man extra
TIMELESS	Detiene el tiempo
PAM	Enemigos estúpidos en combate
UNBLIP	Ver a todos los personajes del mapa
WINNER	Ganar la misión



EVERQUEST EN PELIGRO

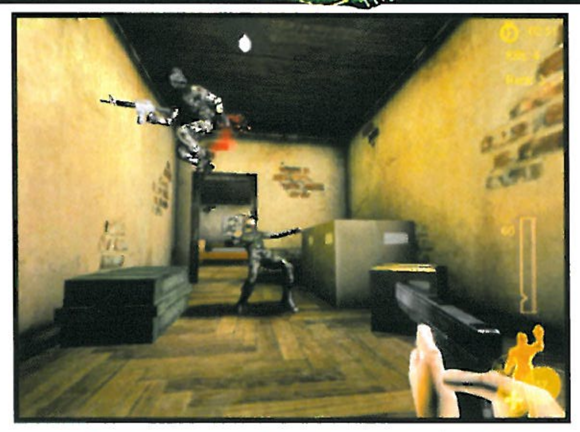
Una utilidad permite a los jugadores hacer trampas

Sony Online Entertainment ha manifestado su pesar por el uso cada vez más frecuente en los servidores de *EverQuest* del programa ShowEQ. Esta utilidad hace que el jugador que la utiliza disponga de un mapa en el que se puede ver la posición y nivel de todos los jugadores y monstruos del juego. El problema es más grave de lo que podría parecer, ya que por primera vez se ha dado con un programa de juego fraudulento que no puede evitarse con parches.

Sony Online se ha limitado, por ahora, a modificar el contrato de licencia que aceptan los jugadores antes de jugar para dejar claro que el uso de este tipo de programas es ilegal y podrían adoptarse medidas contra los jugadores que dispongan de él. No es la primera vez que el juego que popularizó en medio mundo el rol multijugador masivo sufre problemas de este tipo. Hace unos meses, varios usuarios disponían de un programa pensado para hacer caer todos los servidores del juego a la vez. Por suerte, Sony Online encontró la manera de impedir su uso. Esperemos que también se encuentre una solución para este nuevo caso de fraude.



ShowEQ permite encontrar enemigos asequibles muy rápidamente.



MOD MODERNO

Strike Force tendrá versión para Unreal Tournament 2003

Los desarrolladores de *Strike Force* han hecho público en la web de este popular mod (www.strike-force.com) que trabajan en una nueva versión, esta vez centrada en *Unreal Tournament 2003*. Por ahora, se sabe que una primera versión jugable está prevista para principios del 2003. El argumento será el mismo, el enfrentamiento entre terroristas y fuerzas de élite. Para darle la mayor difusión posible a este nuevo proyecto, el equipo de desarrollo de *Strike Force* se ha asociado con Jolt Online Gaming, la mayor red independiente de servidores de juego en Europa.

SALTO A LA PALESTRA

DarkSpace se hace hueco en las tiendas

Got Game Entertainment ha decidido apostar por este juego on line en el que miles de jugadores se enfrentan cada día a los mandos sus naves espaciales, y va a editar una versión en CD-ROM que llegará, de momento, a las tiendas de Estados Unidos. El juego incluirá una nueva banda sonora y un mes gratuito de suscripción. Además, los jugadores que adquieran esta edición del juego empezarán con un rango superior al de los que lo hagan a través de la web, lo que les permitirá disfrutar desde un primer momento de naves más potentes. Si estás interesado en este juego, encontrarás más información en www.darkspace.net.





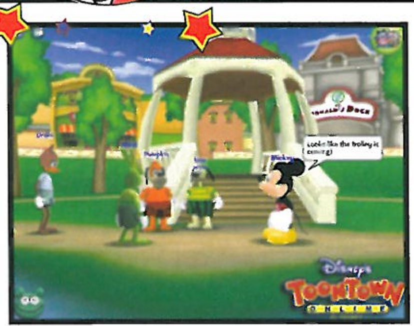


Todo sobre el juego on line



UNA DE DIBUJOS

Disney ya tiene listo su juego on line



Toontown, el juego on line de la factoría Disney, ha superado la fase de testeo. Cuando leas estas líneas, ya estará colgado de la Red. En él, veremos como la avaricia del tío Gilito acaba en tragedia, dado que la legión de robots de vigilancia que ha creado acabará haciéndole la vida imposible a los habitantes de Toontown. Estos robots tienen la intención de convertir la colorista ciudad de Mickey Mouse en una aburrida metrópolis con rascacielos de tonos grisáceos. Los jugadores se convertirán en un habitante más de la ciudad y tendrán que colaborar con el resto para derrotar a los robots de una manera bastante original. Por lo visto, estos seres mecánicos no están capacitados para entender una broma, así que si los toons consiguen hacerlos reír, acaban con ellos.
Toontown puede encontrarse en http://play.toontown.com y ofrece un periodo de prueba tras el cual debe pagarse la tarifa de inscripción y una asequible cuota mensual. Lo mejor de todo es que el sistema de juego resulta tan sencillo que puede seguirse sin necesidad de saber inglés.

AMPLIANDO HORIZONTES

El testeo de Horizons, abierto a todo el mundo



Horizons, el juego de rol masivo de Artifact Entertainment, ya tiene formulario de inscripción para su proceso de testeo. Pero esta vez no esperes preguntas con trampa ni criterios de selección implacables: Artifact ha optado por hacer una serie de preguntas sobre aspectos concretos del juego, como si de una encuesta se tratase. Para ver qué da de sí este nuevo producto on line, puedes visitar su página web (www.artifact-entertainment.com/horizons/home.htm. En ella, además de imágenes, hay una serie de vídeos que permiten hacerse una idea aproximada de cómo va a ser su sistema de juego. Al parecer, consistirá en acumular experiencia mediante el exterminio selectivo de alimañas y criaturas diversas y podrán desarrollarse determinados oficios.

CLANES DE LA RED

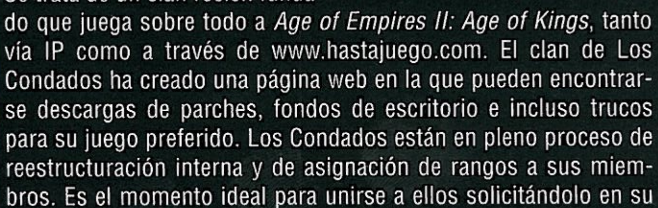
CLAN EFS



EFS son las siglas de Elite FIFA Spain, un grupo de incondicionales del balón virtual y, con toda seguridad, uno de los primeros clanes de *FIFA* de España. El representante español en la competición de *FIFA 2002* de los World Cyber Games de este año ha salido de este clan, y su actuación en Corea fue muy digna: consiguió alcanzar los octavos de final. Actualmente, los EFS andan ocupados con torneos internos de entrenamiento y familiarizándose con las novedades que aporta la nueva entrega de la serie, *FIFA 2003*.

http://www.iespana.es/efs

CLAN LOS CONDADOS



Se trata de un clan recién fundado que juega sobre todo a *Age of Empires II: Age of Kings*, tanto vía IP como a través de www.hastajuego.com. El clan de Los Condados ha creado una página web en la que pueden encontrarse descargas de parches, fondos de escritorio e incluso trucos para su juego preferido. Los Condados están en pleno proceso de reestructuración interna y de asignación de rangos a sus miembros. Es el momento ideal para unirse a ellos solicitándolo en su página web.

http://www.iespana.es/clanloscondados

OFICINA DE OBJETOS PERDIDOS

Anarchy Online mejora su servicio de atención al cliente

Funcom ha modernizado el sistema de registro de objetos de los personajes de *Anarchy Online*. A partir de ahora, cualquier incidencia relacionada con la pérdida de objetos o experiencia por problemas técnicos puede ser resuelta en menos de 24 horas. Basta con que los jugadores utilicen el comando "petition" para comunicar la incidencia y el servicio técnico pasa a resolverla.

Lo único que aún no se ha resuelto es la devolución del dinero virtual del juego, ya que éste no sigue el mismo sistema de registro de personajes e inventario. De esta manera, *Anarchy Online*, un juego que empezó con más pena que gloria, va mejorando poco a poco para convertirse en uno de los títulos on line que mejor cuidan a sus usuarios.



Hechizos y tecnología se dan la mano en *Anarchy Online*.

LAS CARTAS ESTELARES

Star Chamber ataca el reinado de Magic Online

La compañía Nayantara Studios ha anunciado un nuevo proyecto, *Star Chamber*, del cual no ha facilitado excesiva información. Sabemos que se tratará de un juego de cartas on line de tipo futurista. Los jugadores serán miembros de una república galáctica en la que se desarrollarán enrevesadas luchas por el poder. En estos momentos, es posible participar en el testeo de este juego mandando un mail a beta@nayantara.com, tras lo cual se recibe información sobre los pasos a seguir. El juego está en fase muy temprana de desarrollo y el equilibrio ente las facciones participantes sigue por definirse.





De momento no hay imágenes disponibles del juego, sólo algún diseño.

CLAN IRON WARRIORS



Los Iron Warriors, más que un clan, parecen un pequeño ejército virtual. Sus 21 miembros, que actualmente juegan a *Medal of Honor*, están repartidos en batallones y tienen su rango y función dentro del juego. Entrenan dos días por semana y están empezando a jugar partidas contra clanes rivales. Para facilitar los encuentros, han creado un canal de IRC, #IRW.MOH, en el que se encuentran poco antes de entrenar y proceden a la organización de las partidas.

http://www.iespana.es/IRw/

Si tú también tienes un clan o tribu en la Red y quieres darlo a conocer, envíanos un pequeño texto y vuestro logo a: gamelive@ixo.es



Enero en Hastajuego

Por Hastaj_delux

Mientras lees esta columna, el ganador de nuestro Quizz Xbox estará disfrutando de su merecido lote de premios compuesto por una consola Xbox, el mando de DVD, un lote de tres juegos y seis películas en DVD. Por su parte, el ganador del Torneo Imperivm ya habrá acabado de instalar su tarjeta gráfica Hercules 3D Prophet 9000 Pro de 128 MB. Otros estarán disfrutando de lotes de juegos o accesos VIP.

¿Y tú? ¿Cuándo piensas dejar de simplemente jugar? Podrías haber sido uno de ellos, pero te conformaste con jugar solo. Explota las posibilidades que te ofrecen los juegos multijugador y vente a jugar con nosotros. Éste tendría que ser tu buen propósito para el año que empieza, abrirte al mundo de posibilidades que te ofrece Hastajuego.com.

Con el nuevo año, no paramos de incorporar nuevos e interesantes juegos y servicios a los que pronto se añadirán más. Además, ya hemos dado el salto al mundo de los móviles con los mejores juegos para Nokia, como *Tom Clancy's Splinter Cell*, uno de los juegos más deseados para Xbox, que acaba de estrenar versión para móvil y que ya te puedes descargar desde Hastajuego.

Entre los nuevos juegos, destacamos la explosión que está teniendo la sala de *Age of Mythology*, que se está consagrando como uno de los juegos estrella de esta temporada. En esta sala, podrás jugar al nuevo título de los creadores de la saga de *Age of Empires* sabiendo que, al otro lado, siempre habrá jugadores con quienes, con independencia del resultado, te entenderás a la perfección.

Recuerda que si buscas los mejores juegos de acción, los más potentes servidores, rivales para juegos de estrategia, simulación o deporte, grandes maestros de ajedrez, auténticas fieras del billar o, simplemente, pasar un rato divertido, un año más, Hastajuego.com está a tu lado. ¿Juegas?

Confirmado: este mes se editará en Estados Unidos y poco después llegará al resto del mundo. Por si quedaban dudas, Maxis ya ha entrado en la **fase de pruebas definitiva** y su beta pública permite hacerse **una idea muy precisa de cómo va a ser** *Sims Online*.

SIMS ONLINE

Por S. Sánchez

Conste que en esta redacción hemos jugado a todo producto *Sims* que haya asomado el lomo. Por eso, esperábamos que esta versión on line no tuviese secretos para nosotros. Pero parece que los tiene. De entrada, nos ha sorprendido la escasez de novedades en la creación de personajes. En la beta que hemos probado, podían crearse hasta tres distintos, pero las opciones de configuración a gusto del consumidor eran muy escasas. Seguro que en la opción final se habrán ampliado, pero la posibilidad de cambiar la estatura de los sims y los colores de su ropa no supone ningún reto técnico y debería haberse tenido en cuenta antes de editar esta versión de prueba.

Los menús te mostrarán qué lugares creados por otros jugadores se adaptan mejor a tus necesidades

Una vez decidido el aspecto de tu yo virtual, deberás elegir en qué ciudad quieres que pase el resto de sus días. Y decimos ciudades por seguir la lógica del juego, pero en realidad va a tratarse de áreas limitadas con espacio para que construyas tu casa. Habrá entornos para todos los gustos, ya que la mayoría de escenarios incluyen playas, montañas, ríos y nieve. Es decir, que no te costará encontrar un rincón de tu agrado.

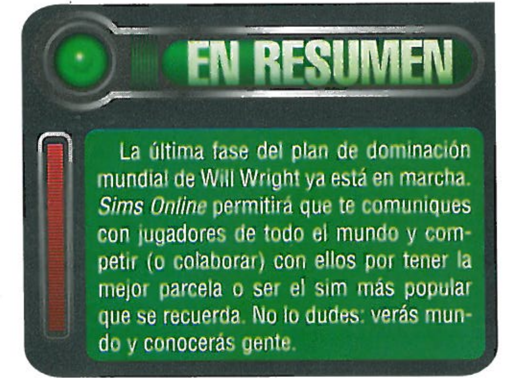
Sorpresa, sorpresa

Por supuesto, pensábamos que construir tu propia vivienda iba a ser indispensable. Pero no sólo no va a serlo, sino que puede que sea contraproducente. En *Sims Online*, construir casa propia para tu primer personaje sin conocer a nadie más en el juego hará que te arruines, ya te vas a arrancar con sólo 30.000 simoleones en el bolsillo, y una parcela de terreno oscila entre 5.000 y 25.000.

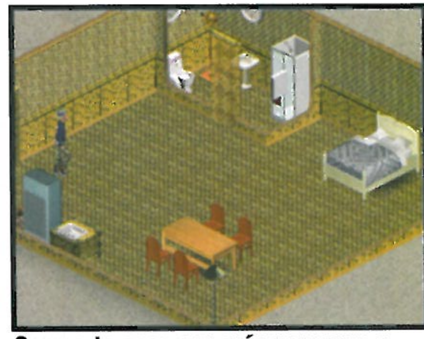
Antes de comprar un terreno, se te recomendará construir un espacio que te permita atraer a otros sims en el futuro. En nuestra primera partida, cometimos el error de comprar un aparente chollo, una parcela en la punta de una pequeña península, un lugar de lo más chic que pensamos que atraería a la gente. Instantes más tarde, descubrimos que el dinero sólo nos llegaba para construir cuatro paredes y los muebles imprescindibles

DATOS

GÉNERO:	Estrategia
DESARROLLADOR:	Maxis
EDITOR:	Electronic Arts
DISPONIBLE:	Por determinar




Trabajar en compañía siempre es más divertido que hacerlo solo.


Comparte casa con más personas o acabarás viviendo en una chabola.



Hay máquinas que te darán dinero por acertar una combinación de tres letras.


Con unas cuantas operaciones matemáticas, podrás hacerte rico.


En la ventana de ciudad puedes activar filtros para encontrar más fácilmente lo que buscas.

para habitarla. Éramos jóvenes y aún no conocíamos el potencial de *Sims Online* ni su forma de jugarlo. En esos momentos, ocho míseros simoleones nos separaban de la ruina. Había llegado la hora de salir de casa para realizar una búsqueda desesperada de fondos.

En cuanto hayas construido (o no) y accedas de nuevo a la ventana de ciudad, los menús disponibles te mostrarán qué lugares creados por otros jugadores se adaptan mejor a tus necesidades. Es decir, qué parcelas son las que tienen espacios destinados a las relaciones sociales, el divertimento o la obtención de dinero, por poner unos ejemplos.

Nosotros visitamos una casa que había sido pensada para que los sims desarrollasen en ella una serie de trabajos. Entre estas pequeñas tareas lucrativas, encontramos viejos conocidos como la elaboración de enanos de jardín que luego pueden venderse, pero también nuevas incorporaciones, como máquinas para hacer pizzas o ¡pizarras donde realizar ejercicios matemáticos para luego vender la solución!

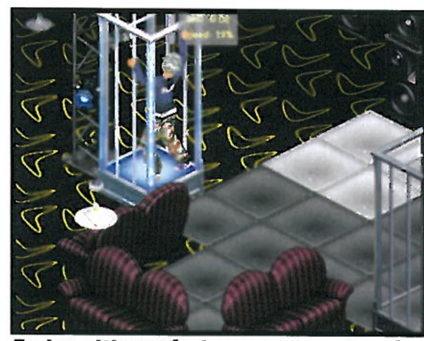
Todas estas profesiones se te darán mejor si dedicas puntos a la habilidad básica necesaria. Cuando empieces a jugar, todas estas características estarán a cero. Para desarrollarlas deberás emplear determinados objetos, como los aparatos de gimnasia o los libros, que encontrarás en ciertas casas. Tanto la realización de profesiones como la mejora de habilidades serán más rápidas si hay más sims a tu alrededor haciendo lo mismo. Incluso en algunos casos, para hacer funcionar algunas máquinas será necesario un número mínimo de jugadores.

El por qué de mi éxito

A menos que seas un hacha, no tardarás en preguntarte cómo jugadores que han empezado con los mismos recursos que tú han conseguido hacerse con grandes mansiones en tiempo récord. Muy sencillo: es muy probable que hayan compartido parcelas con otros jugadores para construir viviendas lo más grandes posibles. Dentro de un edificio concreto, los jugadores se dividirán en varias categorías: administradores de la parcela, habitantes oficiales de la casa y simples visitantes.

Para que lo entiendas mejor, *Sims Online* viene a ser una especie de sofisticado chat. Cuando un administrador esté en su parcela, tendrá una serie de privilegios, entre los que se encuentran cerrar puertas para crear habitaciones privadas, expulsar a visitantes no deseados o, directamente, prohibirles la entrada para siempre. Ser un habitante oficial de una gran casa y compartir recursos te da derecho a utilizar las instalaciones sin miedo a ser expulsado.

En cualquier caso, está claro que tus dotes de persuasión y sociabilidad serán básicas en este juego. Aprovechando el completo sistema de comunicación que permite dirigirse a los jugadores de tu alrededor y mandar mensajes internos a jugadores alejados que estén en tu misma ciudad, tendrás que elaborar una red de amistades si quieres ser bien recibido en todas partes. Es decir, que la construcción de la parcela de tus sueños va a ser una obra social en la que debes involucrar a otros jugadores, con lo que *Sims Online* cumplirá su principal función: obligarte a ser sociable.


En los sitios más famosos te cobrarán para entrar.



GÉNERO: Rol • **DESARROLLADOR:** Sony Online • **EDITOR:** Ubi Soft • **PRECIO:** 29,95 €

EVERQUEST
Planes of Power

Miles de jugadores lo refrendan día tras día: *EverQuest* sigue siendo **un juego de referencia en el universo on line**. Ahora, con esta nueva expansión, aquellos a los que Norrath se les hubiese quedado pequeño dispondrán de **nuevos reinos acordes a sus niveles**.

Por J.J. Cid

Planes of Power es un producto destinado a los jugadores más veteranos de *EverQuest*. Se desarrolla en nuevos escenarios a los que sólo puedes acceder con personajes de nivel 55 o superior, y doy fe que no es tarea sencilla llegar tan alto.

Los jugadores que se mueven en estos niveles sabrán que las aventuras con objetivos concretos destinados a ellos deben ser afrontadas en grupo. Pertenecer a un equipo organizado y equilibrado es de vital importancia para que tus días en esta expansión no se conviertan en una sucesión de derrotas fulminantes. Si te rodeas de compañeros a la altura de las circunstancias, *Planes of Power* es el lugar ideal para hacer evolucionar personajes de gran nivel. Incluso puedes pasar del mencionado nivel 55 al casi estratosférico nivel 65.

Portal hacia el poder

Esta ampliación incorpora 20 nuevas dimensiones en planos ajenos al mundo de Norrath. De esta manera, la ambientación y la clase de habitantes de cada uno de ellos resultan algo más libres de lo habitual, ya que no se ciñen cien por cien a la ortodoxia *EverQuest*. Los temas elegidos son bastante variados y las nuevas zonas están ambientadas a la perfección.

El nuevo software ofrece gran cantidad de enemigos inéditos. Aquellos que habitan en zonas de tránsito están correctamente diseñados y no presentan graves problemas, pero existe un pequeño número de grandes enemigos que sí supondrán un obstáculo.

Las numerosísimas misiones que incorporan sí se basan en las pautas habituales del juego. Las recompensas que se consiguen cumpliendo objetivos avanzados son objetos de gran valor que sin duda se cotizarán muy bien en el mercado on line de *EverQuest*.

Podemos decir de *EverQuest* que tiene un diseño bastante limitado. Podemos achacarle que tiene un aspecto gráfico algo desfasado. Incluso podemos quejarnos de que no es precisamente barato jugarlo. Pero lo que es innegable es la dedicación y el empeño que ponen en satisfacer a sus usuarios. Y es que Sony Online ha comprendido que la supervivencia del decano de los juegos de rol masivo on line no depende tanto de su capacidad de atraer a nuevos jugadores como de que los veteranos se queden en el mundo de Norrath.





Los nuevos enemigos tienen un aspecto realmente amenazador.



ZONA UNDERGROUND

Marchando una de **software amateur** apto para estómagos exigentes y bolsillos llenos de aire. Si quieres jugar a algo **que se salga de la** sofisticada **lógica que preside los videojuegos** actuales, echa un vistazo a **la Red**, que **está llena de sorpresas**.

No sólo del software que encontramos en las tiendas, con su cajita y su manual, vive el mundo del PC. Más allá de los productos comerciales que habitualmente nutren nuestros discos duros, existe todo un universo lúdico alternativo. Lo hacen posibles diseñadores amateur con talento y entusiasmo capaces de crear juegos de una calidad notable que luego cuelgan de la Red para que todos podamos disfrutarlos. Son juegos que nunca verás en la estantería de una tienda y que nunca llevarán asociado el nombre de una compañía distribuidora.

Zona Underground abre sus puertas para repasar la gran cantidad de títulos de distribución alternativa que pueblan las aguas virtuales. En esta sección hay sitio para el freeware (juegos completos de distribución on line cien por cien libre) y shareware (juegos parcialmente jugables que ofrecen la posibilidad de registrarse y pagar una cuota a aquellos que quieran acceder a la versión completa). Propuestas a contracorriente y autodidactas en las que prima la diversión y la originalidad por encima de altibajos comprensibles en el acabado técnico y gráfico. ¿Existen alternativas al software comercial al uso? Claro. Y están en la Red, por supuesto. Te las iremos desgranando mes a mes.



AVOYD v1.6



GÉNERO:	Acción
DESARROLLADOR:	Enkisoftware Limited
WEB:	www.enkisoftware.com
TAMAÑO:	1,6 MB

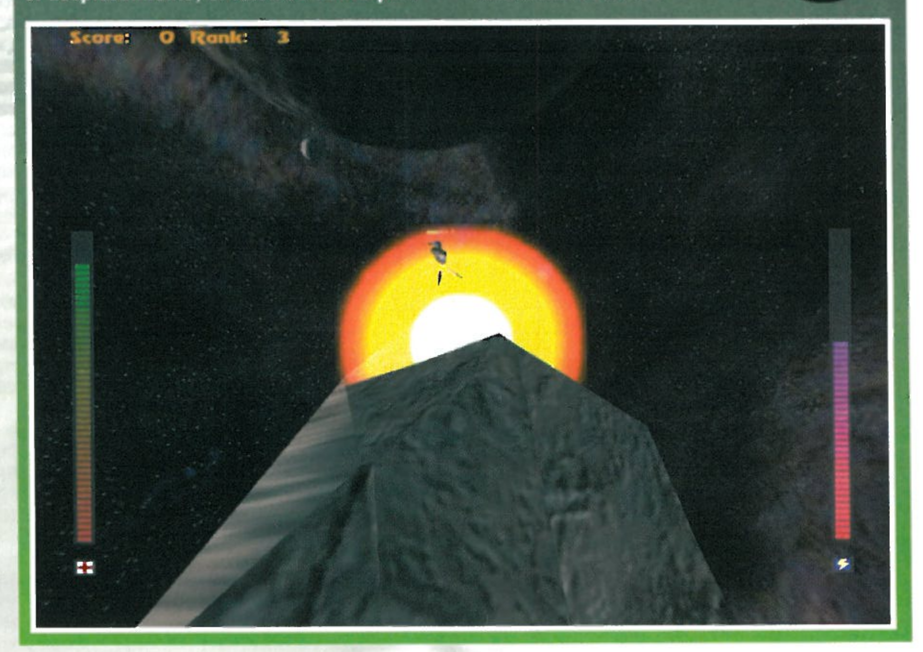
Avoyd es algo así como una versión multijugador, en primera persona y pasada de rosca de juegos como *Descent*, *Forsaken* o *Quake III*. La acción se desarrolla en la superficie de unos meteoritos de gravedad cero, con lo que es posible moverse tanto hacia los lados como arriba y abajo. Las partidas se desarrollan a una velocidad frenética y la agilidad y el gatillo fácil priman por encima de cualquier estrategia. El control se ha reducido a la mínima expresión para facilitar la inmediatez del conjunto: las teclas de dirección controlan el desplazamiento, el ratón se utiliza para apuntar y disparar y la barra espaciadora para saltar de un meteorito a otro. También existe la posibilidad de crear un escudo de protección usando la tecla E.

Uno de los principales atractivos de *Avoyd* está en la posibilidad de deformar la superficie de los meteoritos, como en *Red Faction*. La edición gratuita incluye la posibilidad de jugar en modo deathmatch contra otros seis compañeros vía LAN, aunque también se han incluido bots que suplirán perfectamente a tus colegas humanos en caso de necesidad.

A pesar de su sencillez, el motor gráfico se las apaña para ofrecer iluminación en tiempo real y brillantes explosiones de partículas sin perder una pizca de velocidad en los ordenadores más modestos. La versión 1.6 incluye una tabla de puntuación, mejoras en el funcionamiento en red y compatibilidad con tarjetas ATI y Matrox.

Además, los desarrolladores han prometido nuevos modos de juego y otras novedades en breve.

7



BUST'EM v1.11



GÉNERO:	Puzzles
DESARROLLADOR:	Digital Concepts
WEB:	www.dig-concepts.com
TAMAÑO:	4,5 MB

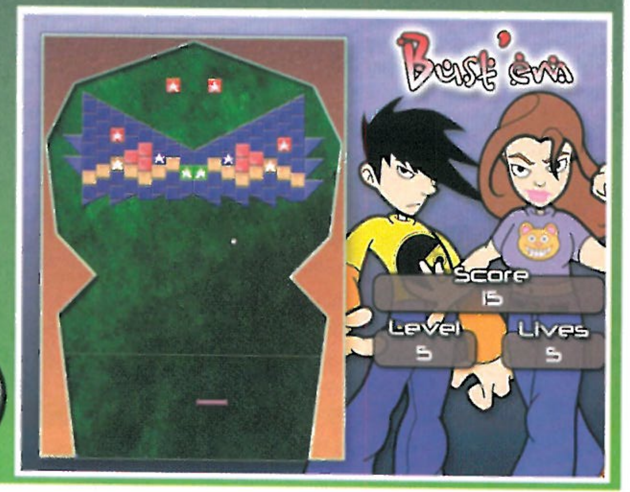




¿Alguien recuerda *Arkanoid*? El clásico entre clásicos de Taito provocó en 1988 una sustancial caída del rendimiento en las oficinas de medio mundo, la mayor desde el fenómeno *Tetris*. *Bust'em* recoge la misma formula del ya prehistórico machaca-ladrillos japonés y la mejora en cuanto a cantidad, calidad y rapidez.

La fórmula sigue siendo la de siempre, destruir todos los ladrillos con una paleta y una pelotita. Para añadir algo de variedad, se han incluido un total de veinte potenciadores que añaden los efectos más variopintos, desde el tradicional multiplicador de pelotitas a una espectacular explosión atómica que desintegra todos los ladrillos.

La versión gratuita que nos ocupa incorpora un total de ocho atractivas pantallas, cifra no demasiado estimulante si no fuera porque se trata de un juego de los que se dejan jugar una y otra vez y siempre despiertan tu espíritu de superación. Es sencillo, pero rabiosamente adictivo y apto para todos los públicos. En resumen, que no se ha descubierto la rueda pero sí mejorado su rendimiento.

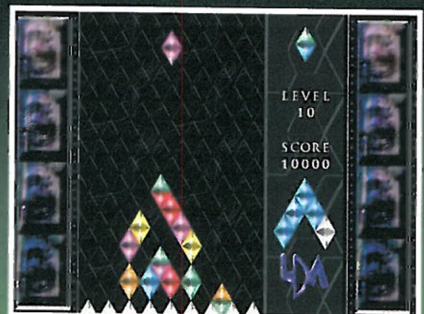




TRIANGLE TRIFLE



GÉNERO:	Puzzles
DESARROLLADOR:	Longbow Digital Arts
WEB:	www.longbowdigitalarts.com
TAMAÑO:	1,8 MB



Bajo la inevitable influencia del *Tetris*, el rompecabezas más colorista, fresco e iconoclasta de todos los tiempos, llega este originalísimo y muy variado calco. El objetivo de *Triangle Trifle* consiste en conectar entre sí cuatro o más triángulos del mismo color para eliminarlos y sumar los correspondientes puntos. La puntuación es mayor si se provocan reacciones en cadena. La versión gratuita incluye la posibilidad de realizar un total de quince partidas con tres niveles de dificultad a elegir.



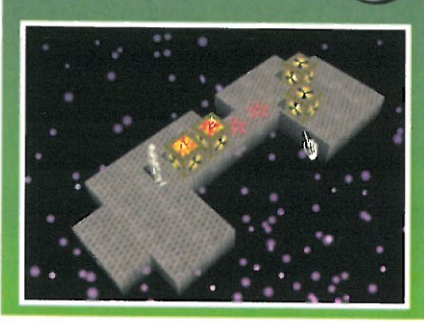
MAGIC SOKOBAN v2.0



GÉNERO:	Puzzles
DESARROLLADOR:	Stronggames
WEB:	www.stronggames.com
TAMAÑO:	2,3 MB

Otro rompecabezas, aunque en esta ocasión es muy complejo. *Sokoban* significa en japonés "el hombre del almacén", y es precisamente en ese lugar donde se desarrolla la acción. El objetivo principal consiste en empujar unas cajas hasta la posición designada por el ordenador. Sólo se puede empujar una caja a la vez y hay que tener cuidado de no situar ninguna en una esquina sin salida. Esta versión gratuita incluye un total de cinco niveles.

6



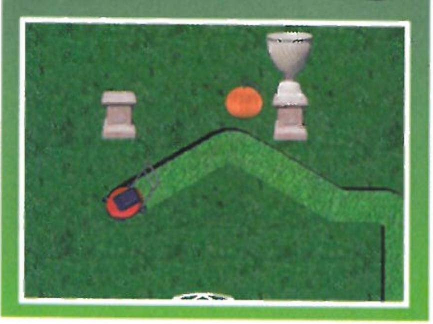
LAWNMOWER v1.7



GÉNERO:	Puzzles
DESARROLLADOR:	Terminal Studio
WEB:	www.terminalstudio.com
TAMAÑO:	3,4 MB

Manejas una segadora de dos velocidades con la que hay que cortar la mayor cantidad de hierba posible mientras evitas que te atrape alguno de los enemigos que corretean por la zona. A modo de ayuda, dispones de varios ítems con truco, ya sea algo de velocidad extra o combustible para la segadora. Esta versión 1.7 incluye un modo para dos jugadores y un total de cuatro niveles.

5



MOD DEL MES







El equipo que marca hace siempre una pequeña celebración.

DEATHBALL

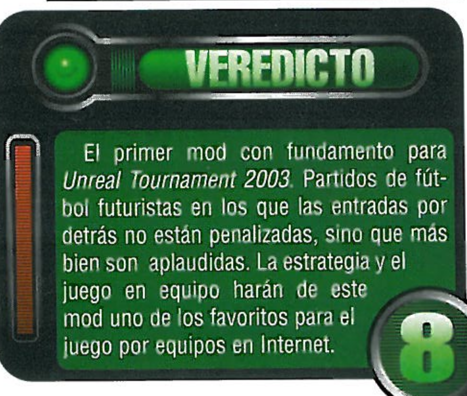
Por S. Sánchez

Se ha hecho esperar, pero ya tenemos aquí **el primer mod para *Unreal Tournament 2003***. Además, se trata de **una de esas modificaciones que enganchan** desde el primer momento, por no decir que su calidad **es comparable a la de los modos de juego oficiales** de *UT 2003*.



FICHA TÉCNICA

GÉNERO	Acción		
WEB	www.deathball.net		
JUGADORES	LAN 12	Internet 12	



VEREDICTO

El primer mod con fundamento para *Unreal Tournament 2003*. Partidos de fútbol futuristas en los que las entradas por detrás no están penalizadas, sino que más bien son aplaudidas. La estrategia y el juego en equipo harán de este mod uno de los favoritos para el juego por equipos en Internet.

8

Este mod parte de una de las opciones multijugador de *Unreal Tournament 2003,* la llamada carrera de bombardeo, en la que dos equipos se enfrentan en un violento deporte que consiste en introducir una pelota luminosa en la portería contraria. Todo vale, es decir que puedes usar el inmenso arsenal de este juego para abrirte paso e impedir que el enemigo haga lo propio. Esta modificación va un poco más allá y convierte esta opción en una brutal variante del fútbol.

De hecho, este deporte futurista tiene también algo de baloncesto y de rugby, pero es al fútbol a lo que más se parece. Se desarrolla en campos rectangulares de pequeñas dimensiones en los que se enfrentan dos equipos cuyo número ideal es de seis jugadores. Estos jugadores sólo disponen del arma básica de *UT2003*, que no hace su función de escudo, sino que sirve para desplazar a los demás participantes.

Sencilla eficacia

El funcionamiento general es simple. El botón izquierdo del ratón sirve para lanzar la pelota. La potencia del disparo depende del tiempo que lo mantengas pulsado. Con el botón derecho puedes pasarle la pelota al jugador de tu equipo más cercano. El primer jugador en entrar en su propia área se convierte en portero, y será el único que podrá realizar saltos laterales.



En ocasiones, es mejor empujar al contrario que ir a por la pelota.

Una defensa a ultranza no es posible, ya que si un segundo defensor permanece en el área pequeña más de cinco segundos, es automáticamente expulsado al centro del campo. Aunque no es obligatorio que haya portero, la práctica demuestra que acaba siendo más que aconsejable.

Cuando tu equipo está atacando, puedes pedir que te pasen la pelota, pero éste es un detalle en el que todavía deben seguir trabajando, al menos si juegas con bots. Aunque el mod tenga muy buena pinta, está justo en sus primeras fases de desarrollo. Hay que valorar que está creciendo a muy buen ritmo, y prueba de ellos son los distintos mapas y mejoras que van apareciendo en nuevas versiones. Tal y como está, ya ofrece una jugabilidad más que decente, y la búsqueda de nuevas tácticas para superar al contrario se convierte en una labor de lo más atractiva.

¿DÓNDE PENSABAS PASAR LAS VACACIONES?



II LIGA NACIONAL COUNTER STRIKE

otoño-invierno
Confederación



Acércate a tu sala Confederación más cercana e inscríbete en la competición más apasionante de estas vacaciones.

Habrá premios semanales a los mejores jugadores en Rango (Skill), Bajas (Kills) y Awards, y los tres mejores en los resultados globales en Skill podrán disfrutar de una increíble sorpresa.

Consulta las bases en tu sala más cercana o en www.confederacion.com

ALCALÁ DE HENARES
C/ Mayor, 58
Tel.: 918 802 692
area51@confederacion.com

ELCHE (Alicante)
C/ Alfonso XII, 20. Local B.
Tel.: 965 459 395
phobos@confederacion.com

LOGROÑO
Avda. Doctor Múgica, 6
Tel.: 941 287 089
vastagos@confederacion.com

MOTRIL
C.C. RADIO VISIÓN
C/ Nueva, 44
Tel.: 958 600 434 ext. 208
radi@confederacion.com

ALCOBENDAS
C/ Ramón Fernández Guisasola, 26
Tel.: 916 520 387
pegaso@confederacion.com

FUENGIROLA (Málaga)
Ed. Windsor Park
Av. Jesús Santos Rein, 19
Tel.: 952 666 663
memorycall@confederacion.com

MADRID-Callao
C/ Preciados, 34
Tel.: 915 238 011
recios@confederacion.com

PAMPLONA
C/ Iturrama, 28 (trasera)
Tel.: 948 198 031
hackers@confederacion.com

BARCELONA
C/ Diputació, 206
Tel.: 933 232 235
odyssey@confederacion.com

GIRONA
C/ Emili Grahit, 63-67
Tel.: 972 224 729
rocket_factory@confederacion.com

MADRID-Moncloa
C/ Meléndez Valdés, 54
Tel.: 915 500 250
deimos@confederacion.com

PAMPLONA (Barañain)
Av. de Pamplona, 33
Tel.: 948 074 447
dock_bay@confederacion.com

BARCELONA
CC. Glories
Avda. Diagonal, 280
Tel.: 934 860 064
ueshiba_army@confederacion.com

PRÓXIMA APERTURA:
SALAMANCA

NUEVAS FRANQUICIAS:
917 791 304
y expansion@confederacion.com

SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE:
902 15 23 18
y atencion_cliente@confederacion.com

BENIDORM
C/ Tomás Ortuño, 80
Tel.: 966 806 982
templarios@confederacion.com

GRANADA
C/ Luis Braille, 8
Tel.: 958 258 820
nova@confederacion.com

MADRID-Vallecas
Av. Mariana Pineda, 1
Tel.: 914 788 657
harkonnen@confederacion.com

SAN SEBASTIÁN
Avda. Isabel II, 23
Tel.: 943 445 660
shogun@confederacion.com

BURGOS
C/ Avellanos, 4
Tel.: 947 271 166
atlantis@confederacion.com

IRÚN
C/ Luis Mariano, 7
Tel.: 943 635 293
warriors@confederacion.com

MÁLAGA
Pº de los Tilos, 30
Tel.: 952 362 856
raptors@confederacion.com

STA. CRUZ DE TENERIFE
Av. Bélgica, 1 (Ed. Chapatal)
Tel.: 922 222 404
nivel21@confederacion.com

CASTELLÓN
Av. Rey Don Jaime, 43
Tel.: 964 340 053
solaris@confederacion.com

LEGANÉS
C/ Mesones, 7
Tel.: 916 898 842
nigromantes@confederacion.com

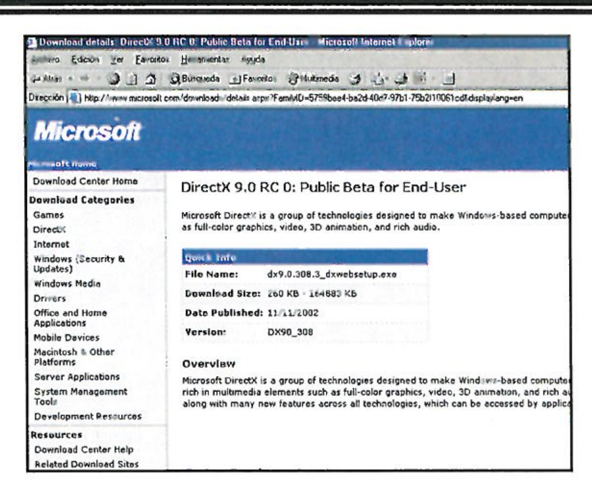
MÓSTOLES
Avda. Portugal, 8
Tel.: 916 171 115
rebel_moon@confederacion.com

VALENCIA
C/ Ribera, 8
Tel.: 963 940 311
falcons@confederacion.com



DIRECTX 9.0 RC 0

La nueva API de Microsoft salta al ruedo



Microsoft ya ha puesto en circulación la beta pública del esperado DirectX 9.0 RC 0. Se trata de una versión inglesa, aunque compatible con sistemas operativos en varios idiomas, incluido el español. Para hacerte con ella, tendrás que acceder a la zona de descargas de la web oficial de la compañía (www.microsoft.com).

El archivo sólo puede instalarse si estás conectado a Internet para poder llevar a cabo la instalación. La beta es compatible con los sistemas operativos Windows 98, Me, XP y 2000. Con la llegada de esta API, se podrá empezar a sacar partido a tarjetas gráficas de última generación como las Radeon 9000 o las venideras GeForce FX. No obstante, habrá que esperar un poco para que aparezcan los primeros juegos que exploten las nuevas características de la nueva interfaz de programación.



UN NUEVO CONTENDIENTE

Terratec también se enrola en la guerra de las tarjetas gráficas

Es oficial: Terratec ya ha editado su gama de tarjetas gráficas basadas en los procesadores de nVidia. La serie se llama Mystify y cuenta con tarjetas basadas en los procesadores 420, 440, 4200 y 4600. Aún no se ha confirma la fecha de lanzamiento ni el precio de las tarjetas. Es probable que comercialicen también tarjetas basadas en el nuevo procesador NV30.

De esta manera, Terratec diversifica su oferta, que incluye también tarjetas de audio y soluciones multimedia. El fabricante va a editar también su tarjeta de sonido Aureon 7.1 Space, que funcionará a 24 bits/96 KHz y sacará el máximo partido a los DVD de audio reproduciéndolos a 24 bits/192 KHz.



MONITOR DUPLICADO

Sharp ofrece imagen 3D con truco





Sharp empezará a distribuir antes de fin de año monitores TFT capaces de ofrecer imágenes en tres dimensiones sin necesidad de gafas o hardware adicional. Para conseguir esta sensación de profundidad se utilizan dos pantallas separadas por una fina rejilla que se encarga de dirigir los píxeles de las imágenes a una u otra, con lo que la imagen resultante parecerá tridimensional.

En principio, estos monitores podrían destinarse más a usos profesionales, como la medicina, que al usuario final, ya que es probable que se comercialicen a un precio bastante elevado. La ventaja del sistema adoptado es que no precisará de tarjetas gráficas especiales ni que los juegos se programen de manera especial para poder disfrutarlos en 3D. Así que tal vez no falte mucho para que podamos ver a los personajes de los juegos salirse de la pantalla... por un ojo de la cara.

PLACAS BASE HYPER-TREADING

Epox incorpora nueva tecnología en sus placas



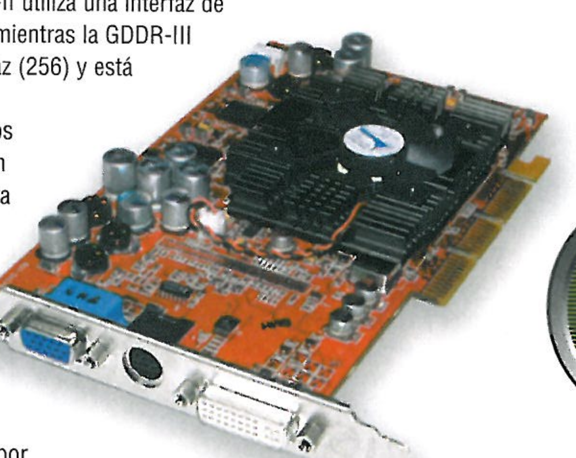
Las nuevas placas EP-4PE+ y ET EP-4GEA+ de Epox saldrán al mercado este mes. Lo más llamativo es que permitirán incorporar los nuevos procesadores basados en la tecnología Hyper-Treading de Intel. Esta tecnología se basa en el empleo de dos procesadores integrados en un solo chip capaces de realizar cálculos independientes. Gracias a ella, los nuevos procesadores tendrán capacidades parecidas a los de equipos de doble procesador, con lo que mejorarán las prestaciones multitarea de los ordenadores de sobremesa. Además, estas placas incluirán los nuevos controladores i845PE y i845GE de Intel, integrarán puertos USB 2.0 y soportarán hasta 2 GB de memoria DDR a 333 MHz. La diferencia entre las placas es que la ET EP-4GEA+ incorporará el motor gráfico Intel Extreme Graphics.

GDDR-II O GDDR-III

No hay acuerdo sobre estándares de memoria

ATI y nVidia siguen optando por sistemas diferentes a la hora de equipar sus tarjetas gráficas. Mientras el primero apuesta por la memoria GDDR-III, nVidia ha recurrido a la GDDR-II para equipar sus nuevas placas GeForce FX. La diferencia entre los dos tipos de memoria es que la GDDR-II utiliza una interfaz de 128 bits cadenciados a 500 MHz, mientras la GDDR-III utiliza el doble de bits en su interfaz (256) y está cadenciado a 310 MHz.

La disputa también ha dividido a los fabricantes de memoria, y no faltan especialistas que auguran una corta existencia a la GDDR-II. Lo que es evidente es que la GDDR-III es, de momento, la más rápida, así que habrá que buscar en los costes de producción las razones por las que aún no ha desplazado por completo al tipo de memoria alternativa.



BAZAR DIGITAL



RIMAX AUDIO/VIDEO SENDER

Se trata de un conjunto de emisor y receptor de radiofrecuencia que capta señales de audio o vídeo en un radio de 50 metros aproximadamente. La emisión se controla con un mando a distancia. El sistema está pensado para permitir envíos de señales desde varios emisores o que éstas sean captadas en varios receptores a la vez.

Precio: 89,00 €

PANASONIC SV-SD 50

Este reproductor de audio utiliza tarjetas de memoria SD para almacenar los archivos de audio, lo que permite guardar, transferir, editar y manipular archivos con mucha facilidad. No es mucho más grande que una tarjeta de crédito y pesa tan sólo 40 gramos. Con ella, puedes crear sus propias compilaciones en una tarjeta de memoria SD, llevarlas contigo y escucharlas cuando desees.

Precio: 299,00 €

SAMSUNG DVD-L100

Un reproductor portátil que incorpora un puerto Memory Stick y que es compatible con archivos Jpeg y MP3. Incluye una pantalla TFT-LCD de alta resolución y software que permite reproducir archivos MP3 o de imágenes. Su lector de doble láser sirve para leer DVD, VCD, CD, DVD-R/W y CD-R/W. También es capaz de recrear sonido digitales DTS, AC3 y Dolby Digital.

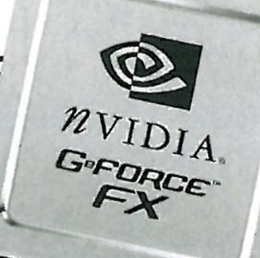
Precio: 1.499,00 €

WOXTER WDD-1000

Este dispositivo es un descodificador digital de sonido diseñado para DVD, videoconsolas y tarjetas de sonido con señal de salida digital. Permite descodificar señal Dolby y DTS a AC-3; y está especialmente indicado para equipos con salida digital pero no salida analógica 5.1. Puede conectarse a un PC y transformar una señal estéreo en una analógica 5.1.

Precio: 98,02 €

GEFORCE FX



NVidia trata de recuperar terreno

¿Quién se alzará con el liderazgo tecnológico en el sector de las tarjetas gráficas? **ATI consiguió el título hace varios meses** con su Radeon 9700 PRO. **¿Contraatacará de nuevo NVIDIA** con su GeForce FX? **La respuesta, en este artículo,** por supuesto.

El GeForce FX (también llamado NV30) es el primer chip de nVidia que utiliza las tecnologías a las que la compañía tiene acceso desde que compró 3dfx y Gigapixel. La concepción del chip es totalmente inédita y no tiene gran cosa en común con el GeForce 4 Ti.

El GeForce FX será elaborado según la técnica de grabación a 0,13 micras. Esta nueva técnica reduce el tamaño del chip a una cuarta parte y aumenta otro tanto su velocidad. Según nVidia, el consumo energético también se reduce al 36%. Es decir, que la mayor ventaja de esta técnica es que permite frecuencias de reloj más elevadas. Además, la técnica denominada "flip-chip" contribuye a ello, ya que sus transistores pueden encajarse directamente en los contactos. Las anteriores técnicas utilizaban raíles para conectar el chip a estos contactos, lo que las hacía más sensibles a los parásitos de la señal.

Con este nuevo concepto, nVidia se prepara para afrontar el futuro, incluso en lo que a costes de producción se refiere. Aunque el NV30 posee alrededor de 25 millones de transistores más que el R300 de ATI, el núcleo debería ser más o menos del mismo tamaño, incluso más pequeño.

Las capacidades de sombreado y luces dinámicas prometen una alta calidad.

Recientemente, la memoria DDR se ha convertido en la norma de las tarjetas de gama media e incluso de gama baja. Las siglas DDR (Double Data Rate) significan "doble tasa de datos" y hace referencia a una memoria capaz de transmitir datos tanto a una frecuencia ascendente como descendente. El resultado es una duplicación teórica del ancho de banda y del volumen de transferencia sin que la frecuencia deba ser aumentada en las mismas proporciones. La memoria GDDR-II utiliza un sistema de almacenamiento de instrucciones de 4 bits que duplica la comunicación con la memoria.

La memoria de interfaz del GeForce FX ha sido especialmente diseñada para la GDDR-II. Ésta utilizará muy probablemente módulos de memoria cadenciados a 500 MHz (1 GHz GDDR-II) con un bus de 128 bits y ofrecerá una banda de paso consecuente de 16 GB/s. Aunque representa un adelanto respecto a los 10,4 GB/s del GeForce 4 Ti, todavía es claramente inferior a la del Radeon 9700 PRO de ATI, cuya interfaz de memoria de 256 bits permite alcanzar los 19,6 GB/s.

Aunque en memoria un ancho de banda importante siempre es un aspecto positivo, las tarjetas gráficas modernas alcanzan sus cualidades técnicas utilizando interfaces de memoria inteligentes. El Matrox Parhelia es un buen ejemplo de ello. Aunque su ancho de banda teórico sea dos veces mayor al del GeForce 4 (NV25), está muy lejos de obtener los resultados de su rival. La razón es la interfaz de memoria altamente optimizada del NV25 (Lightspeed Memory Architecture). El GeForce FX (NV30) utilizará una versión aún más avanzada que esta interfaz.

El fabricante ha prometido que con el *antialiasing* las cualidades técnicas alcanzarían un nivel más elevado. Por otra parte, el chip también posee aspectos más importantes e incluso más avanzados. Además de la compresión de datos Z, el chip es capaz de realizar una compresión de color 1:4 sin que eso afecte al rendimiento.



Con la nueva tarjeta, nVidia debería recuperar terreno respecto a ATI.

Sus cualidades técnicas

Ha llegado el momento de responder a la pregunta que planteábamos en la introducción: ¿opta nVidia al liderazgo en el mercado? De momento, le ha arrebatado a ATI el liderazgo tecnológico, eclipsando al R300. La ampliación de las posibilidades de los *vertex* y de los *pixel shaders*, que van más allá de la especificación DirectX 9, permitirán a los desarrolladores de juegos crear y utilizar efectos en tiempo real mucho más complejos que los del R300. Por otra parte, nVidia utiliza un compilador Cg, la herramienta adecuada. Dicho esto, queda ver hasta qué punto los desarrolladores adoptarán estas nuevas opciones y utilizarán las nuevas funciones.



Las prestaciones de la nueva tarjeta irán más allá de las especificaciones de DirectX 9.


La musa de nVidia parece que ha inspirado a los ingenieros.

Tanto los amantes de la informática como los jugadores se han acostumbrado a un ciclo de desarrollo que les proporciona nuevos productos con funciones que prometen el oro y el moro y que no sirven para nada hasta al menos un año después de su introducción. Aquí es donde interviene el compilador Cg, que supuestamente está abriendo el camino a los desarrolladores para crear nuevos *shaders* que puedan ser ejecutados en gran parte de sistemas actuales y en los nuevos productos. En definitiva, a los editores de juegos sólo se les interesa el resultado. Es evidente que se obtienen buenos resultados vendiendo juegos. Les importa muy poco que se utilicen *shaders* o no.

El problema de nVidia es que ni tan solo pueden utilizarse las funciones de base del DirectX 9. La única versión del DirectX 9 actualmente disponible es una beta pública, y los juegos que lo utilizarán todavía no han sido editados. Por consiguiente, será difícil vender nuevos productos alegando únicamente la importancia (futura) de sus nuevas funciones. Éste es exactamente el punto fuerte del Radeon 9700 Pro, que combina las ventajas teóricas del soporte DirectX 9 y unas cualidades técnicas superiores con los juegos actuales. El Radeon triunfa gracias al amplio ancho de banda de su memoria, al alto rendimiento de los triángulos de sus *vertex shaders* y a la extremada rapidez de sus canales de pixelado. Cuando se utiliza el *antialiasing* y el filtrado anisotrópico al mismo tiempo, el R300 consigue resultados particularmente impresionantes y supera con diferencia a todo lo que existe en el mercado.

Esto nos lleva a hablar del resultado bruto del GeForce FX. Cuando el relleno de los píxeles está en juego, el GeForce FX es claramente superior al Radeon 9700 PRO de ATI. Las cosas están menos claras con los resultados de los *vertex shaders* (por ejemplo, el rendimiento de los triángulos). Aunque el GeForce FX está un poco por encima del Radeon, ATI podría aumentar la frecuencia de reloj de 325 a 350 MHz para mejorar su producto. Sin embargo, esto no influye en el relleno de los polígonos. La grabación a 0,15 micras de ATI no permite velocidades tan elevadas, mientras que el producto NVIDIA, grabado a 0,13 micras, todavía tiene margen.



NVidia compensará el mayor ancho de banda de ATI con la función de compresión del color.

Carrera de velocidad

La velocidad de la memoria del GeForce es mayor. Aunque ATI tenga un ancho banda más elevada sobre el papel, gracias en parte a su bus de memoria de 257 bits (19,6 GB/s contra 16 GB/s), nVidia puede compensar esto con su nueva función de compresión del color.

nVidia ha dado pasos de gigante en las áreas en que la velocidad y la calidad de imagen están en juego. Gracias a su técnica de filtrado anisotrópico adaptable y el rápido filtro trilineal, la disminución de la velocidad de un GeForce 4 Ti debería ser historia. Otro aspecto positivo es que el usuario posee el control total de los ajustes del filtro, lo que permite utilizar técnicas anteriores en cualquier momento. Con el FSAA, el GeForce FX debería ser superior al Radeon 9700 PRO, porque la compresión de color debería aumentar la velocidad y permitir a su vez tasas de muestreo más elevadas.

Finalmente, nVidia ha anunciado que entregaría los primeros lotes de chips GeForce FX a los fabricantes de tarjetas en diciembre. Si esperabas que los Reyes Magos te trajera una tarjeta GeForce FX, lo sentimos, porque este tipo de tarjetas no saldrá al mercado hasta febrero.

MEGAWORKS THX 5.1 550



Los altavoces de gama alta de Creative llevan el inconfundible sello de Cambridge SoundWorks. Los últimos son estos Megaworks 5.1, que con sus 500 vatios de potencia y la certificación THX aseguran una reproducción de lujo. De hecho, el dispositivo cuenta con convertidores de señal digital a analógica de 24 bits a 96 KHz y la tecnología de amplificado es la BASH, que resulta mucho más eficiente que la AB tradicional y permite altas potencias sin que eso afecte de manera negativa a la calidad del sonido.

El subwoofer es de madera y el encargado de reproducir los graves es un altavoz de ocho pulgadas de 150 W. Si hay algo que caracteriza a este equipo es la potencia y los sonidos bajos que es capaz de generar. Vibraciones y algo de estruendo están asegurados, por lo que probablemente sean demasiado para utilizarlos en un ordenador de sobremesa: sin el suficiente espacio entre los distintos altavoces, no te atreverás a pasar de un tercio de su potencia. Además, la excelente separación de canales hace que el sonido resulte realmente envolvente cuando la distancia es razonable.

Como es costumbre en los equipos de audio de Creative, estos altavoces disponen de un mando que permite controlar el volumen general, el de los distintos canales y el nivel de bajos y graves. Y también cuenta con una salida para auriculares y función de silencio.

No dudes que se trata de un producto de calidad, aunque el precio seguramente te parecerá disuasorio si piensas emplearlo en tu PC de sobremesa. Será mejor que lo utilices en espacios un poco más amplios, donde pueda desarrollar todo su potencial.

FABRICANTE: Cambridge Soundworks
DISTRIBUIDOR: Creative Labs
CARACTERÍSTICAS: Altavoces 5.1, cinco satélites 70 W, subwoofer 150 W, frecuencias de 32 Hz a 18 KHz.
PRECIO: 399,90 €

7

ALTEC LANSING 251

Altec Lansing amplía su gama de altavoces con el modelo 5.1, es decir, un conjunto de subwoofer y cinco satélites. En el frontal derecho, Altec ha incluido los controles de volumen y el subwoofer, un volumen independiente para el canal central, toma para auriculares y un práctico botón de paro y marcha. Como es habitual en el fabricante, el subwoofer contiene el transformador de alimentación y el volumen para controlar el nivel de los bajos y las vibraciones que producen. Además, se ha incluido un selector que permite adaptarlo a una fuente de sonido de dos o cinco canales. De este modo, podrás aprovechar todos los altavoces aunque el dispositivo de audio carezca de descodificador 5.1.

Los satélites cuentan con una peana que puedes utilizar o no. Resulta útil, porque permite orientar los altavoces de manera más sencilla. A pesar de que están construidos en plástico, puedes aprovechar al máximo los 90 W del equipo sin que produzcan la molesta sensación de sonido metálico que es habitual en estos casos.

El conjunto, por defecto, tiende a sonar algo subido de bajos. Es ideal para juegos o para la reproducción de DVD, pero se pierden algunos matices cuando se trata de escuchar música. Esta pérdida de calidad y definición se puede reducir sustancialmente utilizando el ecualizador de los reproductores del ordenador o de la tarjeta de sonido.

Se trata de un atractivo conjunto, tanto por su calidad como por su diseño.

Y el precio es más que razonable, ya que resultan potentes y la distribución del sonido es excelente.

FABRICANTE: Altec Lansing
DISTRIBUIDOR: Memtec Ibérica
CARACTERÍSTICAS: Altavoces 5.1, cinco satélites de 6,5 W los frontales, 7,2 W los traseros y 7,6 el central, subwoofer 25 W, frecuencias de 35 Hz a 18 KHz.
PRECIO: 129,00 €

7,5







PIONEER DVR-A05

Unos pocos meses después de que Pioneer lanzara al mercado su gama DVD-A04, ya ha llegado su sucesora. La causa de este sorprendente desarrollo de los acontecimientos es que el DVD Forum (unión de fabricantes de DVD que actúa como organismo regulador de este tipo de tecnología) acaba de adoptar como nuevos estándares las velocidades de escritura a 2x para los DVD-RW y 4x para los DVD-R.

Así pues, vamos a disfrutar antes de lo previsto de una de las grabadoras más rápidas para estos formatos de disco. La DVR-A05 reduce a 15 minutos la grabación de los 4,7 GB de los discos. La regrabadora también ha aumentado la velocidad de lectura de los DVD, que ahora se sitúa en 12x. Sin duda, los fabricantes de este estándar siguen mejorando las posibilidades de la tecnología DVD+R y DVD+RW, que ya alcanza en ambos medios una nada desdeñable velocidad de grabación de 2,4x.

El paquete incluye el software Sonic My DVD 2.3, que permite editar vídeos en CD y DVD, y el InstantCD+DVD, pensado para la grabación y copia de los discos. Este software es compatible con todo tipo de soportes, incluido el modo RAW y el UDF. Sin duda, se trata de una perfecta herramienta para hacer grabaciones de todo tipo. También ofrece soporte para editar audio y grabar directamente sobre el CD o DVD y para la extracción manual de archivos procedentes de un DVD, es decir, grabando sólo las partes que te interesan.

Si piensas adquirir una grabadora de DVD, probablemente ésta sea la mejor opción disponible a menos que prefieras optar por el formato DVD+RW. Las velocidades de grabación de la DVR-A05 son las mejores del momento y el software que la acompaña se adapta a varios formatos.



FABRICANTE: Pioneer
DISTRIBUIDOR: Pioneer
CARACTERÍSTICAS: CD 32x 16x 8x, DVD 12x 4x 2x, 2 MB de buffer, IDE.
PRECIO: 350,00 €

7,5

350CW MOUSE CARDREADER WIRELESS

Las prácticas tarjetas multimedia siguen ganando terreno como opciones eficaces a la hora de almacenar tanto imágenes como documentos de todo tipo en un espacio reducido. Por ello, Trust ha introducido dos lectores para tarjetas de memoria SmartMedia y Compact Flash en la base de su nuevo ratón óptico inalámbrico.

La lástima es que este útil periférico no dispone de contactos para cargar las baterías, así que tendrás que conectarlo al transformador para que se cargue. La ventaja es que puedes continuar utilizándolo mientras se recarga, pero es menos práctico. Aun así, la batería es más que suficiente para soportar un día de duro trabajo. Su forma es simétrica, lo que facilita su uso tanto a zurdos como a diestros. Además, el ergonómico diseño hace que (esta vez sí) se adapte bien a la mano.

A la hora de jugar, el ratón se muestra preciso, aunque ello dependa en gran medida de la superficie por la que se desliza. La relación entre superficie y velocidad de respuesta tal vez haga que no quedes del todo satisfecho con su precisión, sobre todo si eres un adicto a los frenéticos juegos de acción.

El dispositivo incluye cinco botones programables mediante software y una práctica rueda central que, a diferencia de las aplicadas en los ratones Webscroll del mismo fabricante, es unidireccional. Si cuentas con una cámara digital o necesitas un soporte para llevar documentos de un lugar a otro, la inclusión de las ranuras para introducir tarjetas de memoria te parecerán fantásticas. Resulta mucho más eficaz en aplicaciones ofimáticas o juegos de estrategia que en frenéticas partidas de *Counter Strike*.

FABRICANTE: Trust
DISTRIBUIDOR: Trust
CARACTERÍSTICAS: USB, radiofrecuencia 27 MHz, baterías Ni-HM, lector de tarjetas SmartMedia y Compact Flash.
PRECIO: 77,93 €

7

P880

Saitek ha ampliado su gama de gamepads con este P880. Se trata de un completo dispositivo de control que cuenta con ocho botones, dos de ellos disparadores. Además, viene acompañado del software Saitek's Smart Technology, que permite configurar el gamepad para asignar a los botones funciones de todo tipo, estén o no previstas por el juego. Es más, puedes asignar dos funciones por cada botón. Para acceder a la segunda función, debes recurrir a un dispositivo que hace las veces de conmutador. También dispones de un botón que permite pasar automáticamente del modo digital al analógico.

Una de las principales características de este dispositivo es que todos sus elementos son de fácil acceso, así que no tendrás que hacer grandes equilibrios ni dislocarte las muñecas para activar cada función. Además, se trata de un controlador muy preciso tanto en su modo de control digital como en el analógico.

Algunas partes de los agarres están hechas de plástico blando. Esto facilita la sujeción y hace que el tacto sea agradable. Su instalación es fácil y rápida gracias a que se trata de un dispositivo USB y a las características de detección y configuración de este puerto. En los juegos en los que lo hemos probado, el dispositivo se ha mostrado preciso incluso en situaciones extremas. Su fácil conexión, su software y su atractivo precio hace que este dispositivo sea una pequeña joya, una opción muy a tener en cuenta si buscas un controlador eficaz.



FABRICANTE: Saitek
DISTRIBUIDOR: Corporate PC
CARACTERÍSTICAS: USB, ocho botones para 16 funciones, control de dirección digital, dos mini-joysticks.
PRECIO: 35,95 €

8

DWL-920

Conscientes de que en muchos hogares ya existe más de un PC, D-Link ha lanzado este kit de red inalámbrica USB de fácil instalación. El dispositivo incorpora dos adaptadores DWL-120 USB y una puerta de acceso DWL-1000 AP, que es la que te permite acceder a Internet o a una red local de cable. Utiliza tecnología de 2,4 GHz, lo que garantiza una buena transmisión a 11 MB por segundo. La posibilidad de orientar las antenas le brinda un radio de acción de 100 metros con obstáculos, más que suficiente para pequeñas oficinas y hogares de dimensiones no faraónicas.

Su instalación es realmente sencilla. Basta con conectar los DWL-120 a los ordenadores y la puerta de acceso a la red local o al módem para que la red esté operativa y con acceso a Internet. Al ser USB, no tendrás que hurgar en las entrañas de la caja del ordenador y te ahorrarás posibles conflictos de IRQ. También soporta la encriptación de datos para evitar posibles intercepciones.

Se trata de una solución práctica y a un precio razonable. Además, su velocidad de transmisión es suficiente para entablar partidas en red local o a través de Internet. Así que, si buscas una solución para conectar un par de ordenadores en tu hogar, jugar partidas en red local o con acceso compartido a Internet, no dudes que éste es tu dispositivo ideal.



FABRICANTE: D-Link
DISTRIBUIDOR: D-Link
CARACTERÍSTICAS: Red inalámbrica USB a 2,4 GHz, velocidad de transmisión 11 Mb por segundo.
PRECIO: 355,00 €

8,5

CENTRO MAIL

Nuevas tiendas

ASTURIAS
- **Gijón** C.C. Los Fresnos, L. B-63

BARCELONA
- **Hospitalet** C.C. Gran Via 2. L.11. Av. Gran Via, 75-79

CIUDAD REAL
- **Ciudad Real** C.C. El Parque-Eroski

CUENCA
- **Cuenca** C.C. El Mirador. Av. Mediterráneo s/n L. 60

CORUÑA
- **Ferrol** C.C. Odeón. Pol. Ind. A Gándara.
- **Santiago de Compostela** C.C. Area Central.

PALENCIA
- **Palencia** C.C. Las Huertas. Av. Madrid, 37

VIZCAYA
- **Kareaga** C.C. Max Center. Barrio Kareaga, s/n L. A-21

ZARAGOZA
- **Zaragoza** C.C. Augusta. Avda. de Navarra, 180, 1-50

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288
ÁLAVA
Vitoria-Gasteiz C/ Adriano VI, 4 ✆945 134 149
ALICANTE
Alicante
- C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Via s/n ✆965 246 951
- C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
- C.C. Puerta de Alicante, L. B-48 ✆965 114 186

Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fúster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
Torrevieja C/ Fotógrafos Darblade, 13 ✆965 709 984
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643
ASTURIAS
Oviedo C.C. Los Prados, L. 12 ✆985 119 994
ÁVILA
Avila C.C. El Bulevar. Av. Juan Carlos I, s/n
BALEARES
Palma de Mallorca
- C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
- C/ Bolseria, 10 ✆971 727 663

Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101
Inca C/ Pelaires, 10 ✆971 883 140
BARCELONA
Barcelona
- C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
- C.C. La Maquinista. C/ Ciutat Asunció, s/n ✆933 608 174
- C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
- C/ Sants, 17 ✆932 966 923
- C/ C.C. Diagonal Mar. L. 3660-3670 ✆933 560 880

Badalona
- C/ Soledad, 12 ✆934 644 697
- C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876

Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sor. 2 ✆937 192 097
Manresa
- C/ Alcalde Armengou, 18 ✆938 730 838
- C.C. Carrefour ✆938 730 838

Mataró
- C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
- C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781

BURGOS
Burgos C.C. La Plata, L. 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717
CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe,18 ✆927 626 365
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
San Fernando C.C. Bahía Sur. L. C-17/18
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ Zoco Córdoba. Av. J. M. Martorell, s/n ✆957 468 076
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Las Palmas
- C.C. La Ballena, L. 1.5.2 ✆928 418 218
- Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
- C.C. 7 Palmas, L. 208 ✆928 419 948

Lanzarote-Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
Vecindario C.C. Atlántico, L. 29, Planta Alta ✆928 792 850
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming,11 ✆987 429 430
MADRID
Madrid
- C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
- Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
- C.C. La Vaguada. L. T-038 ✆913 782 222
- C.C. Las Rosas, L. A-13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882

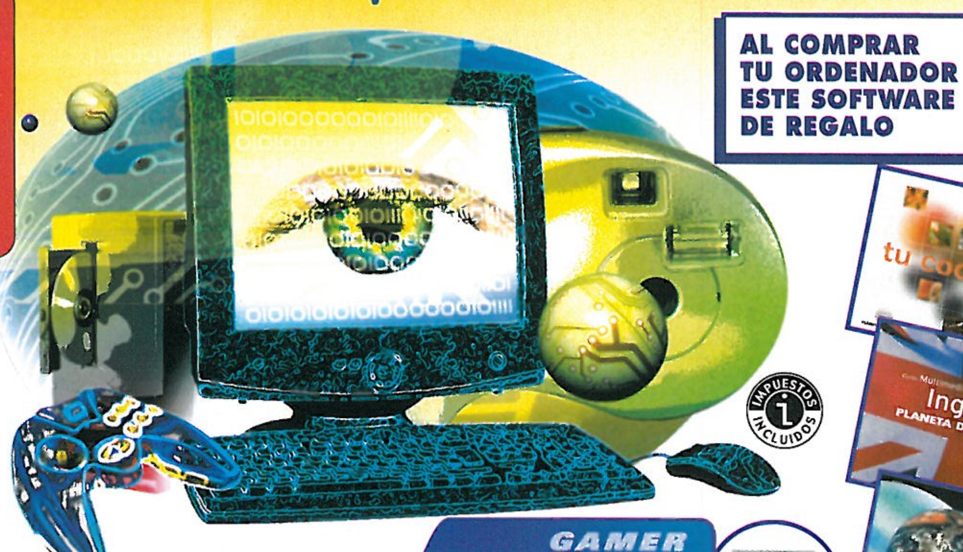
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ✆916 520 387
Alcorcón C.C. 3 Aguas (Carlos III),L. 158 ✆916 194 424
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, L. 25 ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, L. 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, L. 53 ✆916 562 411
Villalba C.C. Planetocio. Av. Juan Carlos I, 46 ✆918 492 379
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n ✆968 294 704
Cartagena C/ Alameda de S. Antón, 20 ✆968 321 34
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PONTEVEDRA
Pontevedra C.C. Vialia, L. 6. C/ Calvo Sotelo, s/n ✆986 853 624
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
SANTA CRUZ DE TENERIFE
Santa Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEVILLA
Sevilla
- C.C. Los Arcos. L. B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
- C.C. Pza. Armas. L. C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604

TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, L. 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035
VALENCIA
Valencia
- C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
- C.C. El Saler, L. 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619

Aldaia C.C. Bonaire, L. B-352 Ctra. N-III Km. 345
Torrent C/ Vicente Blasco Ibáñez, 4 bajo Izda ✆961 566 665
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
ZARAGOZA
Zaragoza C/ Cádiz, 14 ✆976 218 271

Expertos en informática

AL COMPRAR TU ORDENADOR ESTE SOFTWARE DE REGALO



tu cocina

Inglés PLANETA DeAGOSTINI

Atlas Mundial Interactivo

Enciclopedia Multimedia PLANETA DeAGOSTINI

IMPUESTOS INCLUIDOS

GARANTÍA UN AÑO

GAMER



SVGA GEFORCE4 MMX440	Monitor AOC 15" TFT Multimedia
Memoria 256 MB DDR	Sonido AC97
Disco duro 40,7 GB IDE	Altavoces integrados en monitor
CD ROM LG 52x	Micrófono
Módem 56 KB	Teclado y Ratón Multimedia

INTEL PENTIUM IV 2.4 GHz

999,95

Windows Millenium: 129,95 € · Windows XP: 134,95 €



CD-R CREATION 700MB

De venta en bobinas de 50 CD's.

¡La unidad sale a 0,30 €!

14,95

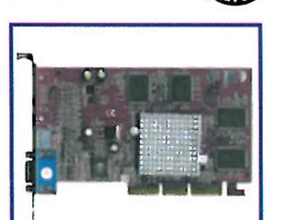


CD-R TDK 700MB

De venta en bobinas de 50 CD's.

¡La unidad sale a 0,44 €!

21,95



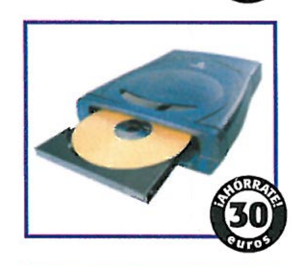
MONITOR TFT 15" AOC MULTIMEDIA

Monitor plano TFT de 15" con altavoces incorporados.

Por menos de 55.000 ptas.

¡AHÓRRATE! 70 euros

329,95



MONITOR TFT 17" AOC MULTIMEDIA

Monitor plano TFT de 17" con altavoces incorporados.

Por menos de 85.000 ptas.

¡AHÓRRATE! 90 euros

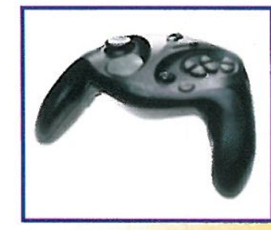
509,95



SVGA GEFORCE4 MX440 64MB TV

¡Toda una SVGA con procesador NVIDIA GeForce4 por menos de 12.000 ptas!

69,95



CD-RW IOMEGA 40x12x48 USB 2.0

Ya no tendrás que abrir el ordenador para conectar una grabadora de CD's a tu PC. Simplemente conecta y graba.

Por menos de 20.000 ptas.

¡AHÓRRATE! 30 euros

119,95

RATÓN LOGITECH CORDLESS MOUSE

El sensacional ratón inalámbrico de Logitech a un precio sorprendente.

¡AHÓRRATE! 12 euros

29,95

GRAVIS X-TERMINATOR

El PAD más poderoso jamás creado. Domina todos tus juegos con todo el arsenal al alcance de tus dedos. 19 botones personalizables.

37,95

pedidos por teléfono 902 17 18 19

pedidos por internet www.centromail.es



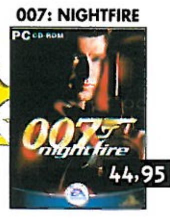
Expertos en videojuegos



AGE OF MYTHOLOGY ED. COL.	69,95
BATTLEFIELD 1942	47,95
HALF-LIFE (BEST SELLER)	44,95
IRON STORM	39,95
KING OF THE ROAD	17,95
LEGION	39,95
LOS SIMS: DE VACACIONES	19,95
MAFIA	47,95
MEDIEVAL: TOTAL WAR	47,95
NEED FOR SPEED HOT P. 2	44,95
NEVERWINTER NIGHTS	59,95
ROBIN HOOD: LEGEND OF S.	39,95
TZAR: EDICIÓN ORO	9,95



007: NIGHTFIRE




CIVILIZATION III PLAY THE WORLD — 29,95

COMBAT FLIGHT SIMULATOR 3 — 49,95

COSSACKS GOLD — 49,95




Compra AGE OF MYTHOLOGY y llévate un CD con un ESCENARIO EXTRA de REGALO




EL SR. DE LOS ANILLOS: LA COM. DEL ANILLO — 49,95

EMPIRE EARTH: EDICIÓN ESPECIAL — 59,95



FIFA 2003 — 44,95



GHOST RECON ISLAND THUNDER — 29,95



GLADIATORS — 42,95






HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA — 49,95

ICEWIND DALE II — 42,95



IMPERIVM — 19,95




LOS SIMS: ANIMALES A RAUDALES — 19,95

LOS SIMS: EDICIÓN DE LUJO — 44,95



Compra HIGHLAND WARRIORS y llévate una exclusiva CAMISETA de REGALO






MORROWIND: TRIBUNAL — 29,95

NBA LIVE 2003 — 44,95

OPERATION FLASHPOINT: "GAME OF THE YEAR" — 49,95

SUDDEN STRIKE II — 47,95

TORERO — 29,95









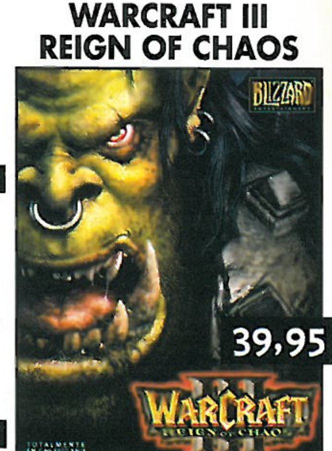
ARCATERA — 4,95

EL PLANETA DE LOS SIMIOS — 7,95

EVIL ISLANDS — 4,95

FREEDOM: FIRST RESISTANCE — 4,95

WARCRAFT III REIGN OF CHAOS








POD — 4,95

RED LINE RACER — 4,95

SPEED BUSTERS — 4,95

STAR WARS: EP. 1-GUNGAN — 4,95

THRONE OF DARKNESS — 14,95

TONIC DOUBLE — 4,95

pedidos por teléfono 902 17 18 19

pedidos por internet www.centromail.es



Por fin podemos darnos **un monstruoso baño de estrategia** jugando con rebeldes orcos en **la demo de *Warcraft III***. Y chapoteamos en **las revueltas aguas de *Raven Shield***, ***El planeta del tesoro***, el segundo *Harry Potter* o el inédito (y muy entretenido) ***Vietnam Med Evac***.

WARCRAFT III
Reign of Chaos



Aunque llega con bastante retraso, se trata de la demo de una de las grandes novedades del año pasado, así que merece algo más que nuestra curiosidad. En esta versión de prueba, tendrás acceso a unas cuantas misiones con los orcos como protagonistas. Se trata de aprender los conceptos básicos del juego, empezando por la selección y movimiento de unidades y acabando por la construcción de asentamientos. La demo empieza con una introducción en la que el jefe orco sueña que un misterioso profeta le advierte de que está en peligro.

Como consecuencia de esta pesadilla, debes dirigir la huida por mar de la tropa orca. El insospechado destino es una isla habitada por unos trolls que te mostrarán su respeto y solicitarán tu ayuda para luchar contra los invasores humanos. A estas alturas de la demo, ya dispondrás de todas las opciones del juego y te habrás hecho una buena idea de lo que ofrece el juego completo. Como postre, puedes probar las opciones multijugador del servidor Battle.net en un enfrentamiento uno contra uno en el que los orcos son la única raza disponible.



INSTALACIÓN: D:\Demos\Warcraft3\w3demo.exe
GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Blizzard Entertainment
EDITOR: Vivendi Universal
REQUISITOS: PIII 400, 128 MB RAM, 111 MB libres en disco duro, tarjeta 3D de 8 MB, DirectX 8.1.

CONTROLES
Todos los controles se realizan con el ratón

SUMARIO

DEMOS
- WARCRAFT III: REIGN OF CHAOS
- RAINBOW SIX: RAVEN SHIELD
- ROLLERCOASTER TYCOON 2
- EL PLANETA DEL TESORO
- TENNIS MASTERS SERIES 2003
- HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA
- VIETNAM MED EVAC

PARCHES
- GRAND PRIX 4 V.9.6
- IRON STORM 1.02
- ROBIN HOOD: LA LEYENDA DE SHERWOOD 1.1
- RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN 1.41

EXTRAS
- MOD DEATHBALL 1.3
- WALLPAPERS DE RAINBOW SIX: RAVEN SHIELD

UTILIDADES
- DIRECTX 8.1B
- WINZIP 8.1

Cómo instalar el CD
No hará falta que lo agites antes de usarlo. Basta con que lo introduzcas y dejes que el autoarranque haga el resto. ¿Que no tienes el autoarranque activado? Pues abre el navegador que utilices habitualmente y haz doble clic en inicio.exe en el directorio raíz del CD. Una vez cargada la página principal, podrás acceder a los múltiples bits de nuestro regalo del mes.
En caso de que no te aparezca la página principal, puedes instalar los diferentes programas haciendo doble clic en el ejecutable correspondiente, al que puedes acceder a través del navegador. En el caso de las demos, te indicamos la ruta de instalación en la ficha técnica de cada una de ellas.

RAINBOW SIX: RAVEN SHIELD

INSTALACIÓN: D:\Demos\Raven Shield\Ravenshield.exe
GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Black Label Games
EDITOR: RUbi Soft
REQUISITOS: PIII 600, 128 MB de RAM, 240 MB libres en disco duro, DirectX 8.1, tarjeta 3D de 32 MB.



Tras años de expansiones, ha llegado la hora de una profunda renovación. El nuevo *Rainbow Six* echa mano del motor de *Unreal*, lo cual garantiza buenos gráficos. En cuanto a jugabilidad, ahora resulta un poco más rápido y de física realista. La demo, exclusivamente multijugador, consta de dos mapas; el primero es una nueva versión de uno de los que aparecían en *Rainbow Six*.

CONTROLES

Adelante: W • **Atrás:** S • **Izquierda:** A • **Derecha:** D • **Inclinarse izquierda:** Q • **Inclinarse derecha:** E • **Agacharse:** C • **Levantarse:** X • **Correr:** Botón dcho. del ratón • **Recargar:** Z • **Disparo alternativo:** Alt

ROLLERCOASTER TYCOON 2

INSTALACIÓN: D:\Demos\Rollercoaster2\Rollercoaster2.exe
GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Chris Sawyer
EDITOR: Infogrames
REQUISITOS: PII 300, 64 MB RAM, 100 MB libres en disco duro, DirectX 8.1, tarjeta 3D de 8 MB.



Un juego de sobria apariencia, pero que ha sido capaz de atraer a miles de jugadores. La clave de su éxito hay que buscarla en la fidelidad con que reproduce el entorno y el funcionamiento de un parque de atracciones lleno de montañas rusas. En la demo dispones de tres escenarios distintos. El objetivo de todos ellos, ya partan de la nada o de un diseño predefinido, es aumentar el número de visitantes y los ingresos.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón

EL PLANETA DEL TESORO

INSTALACIÓN: D:\Demos\Planeta\Planeta.exe
GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Barking Dog Studios
EDITOR: Planeta DeAgostini
REQUISITOS: PII 450, 64 MB RAM, 223 MB libres en disco duro, tarjeta 3D de 16 MB, DirectX 8.1.



Quizás ya hayas visto la película y te haya parecido interesante la idea. Pues no te cortes, pese a que se trata de un juego dirigido a un público más bien infantil, los adultos también pueden encontrarle cierto atractivo. La demo sólo te permitirá probar las opciones multijugador, aunque no hace falta que busques a nadie: puedes configurar la partida de manera que los enemigos sean controlados por el ordenador.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón

TENNIS MASTERS SERIES 2003

INSTALACIÓN: D:\Demos\Tennis\Tennis.exe
GÉNERO: Deportes
DESARROLLADOR: Microids
EDITOR: Microids
REQUISITOS: PII 350, 64 MB RAM, 113 MB libres en disco duro, tarjeta 3D de 16 MB, DirectX 8.1.



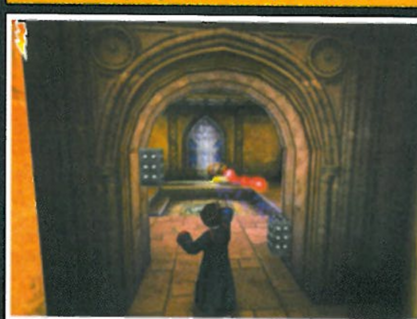
La licencia oficial de la ATP es el principal reclamo de este juego de tenis. En la demo tendrás la oportunidad de participar en un partido de exhibición que permite hacerse una idea precisa de su jugabilidad. No podrás jugar más que en la pista de Indian Wells, pero sí tienes la opción de configurar la hora del día, el nivel de dificultad y si quieres que los jugadores se vean afectados por la fatiga.

CONTROLES

Mover jugador: Flechas de dirección
Golpear bola: J, K, L, I

HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA

INSTALACIÓN: D:\Demos\Harry\Harry.exe
GÉNERO: Aventuras
DESARROLLADOR: Electronic Arts
EDITOR: Electronic Arts
REQUISITOS: PII 350, 64 MB RAM, 41,6 MB libres en disco duro, tarjeta gráfica de 4 MB, DirectX 8.0a.



De regreso a Hogwarts, a Harry le espera un curso de lo más movidito. Como la prohibición de usar la magia en el mundo normal tiene algo desentrenado a Harry, es necesario ponerle al día con esta demo. Aprenderás a usar hechizos para abrir cerraduras o aturdir a criaturas indeseables. Entre hechizo y hechizo, también realizarás increíbles saltos mágicos para alcanzar lugares inaccesibles.

CONTROLES

Moverte: Flechas de dirección • **Saltar:** Botón dcho del ratón • **Usar varita:** Botón izq. del ratón • **Beber poción:** Espacio

VIETNAM MED EVAC

INSTALACIÓN: D:\Demos\Vietnam\Setup.exe
GÉNERO: Simulación
DESARROLLADOR: Interactive Vision Games
EDITOR: Interactive Vision Games
REQUISITOS: PII 450, 64 MB RAM, 175 MB libres en disco duro, tarjeta 3D de 16 MB, DirectX 8.0.



Si te gustó a alguno de los *Search & Rescue*, seguro que este juego (que de momento no se va a distribuir en España) te cautivará. Pilotas un helicóptero estadounidense durante la guerra de Vietnam y debes realizar varias misiones de apoyo y evacuación. En la demo realizas un vuelo libre por la costa y dos misiones de la campaña, una de transporte de oficiales y otra de rescate de soldados heridos.

CONTROLES

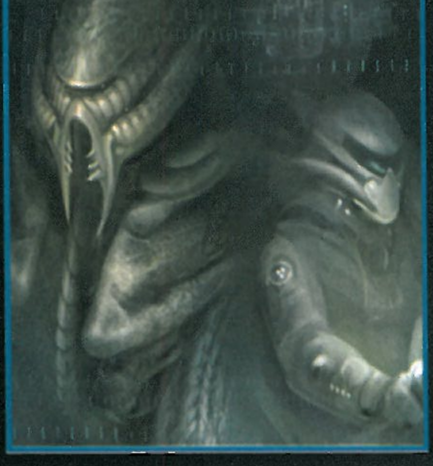
Moverte: Flechas de dirección • **Encendido del motor:** E • **Aumentar potencia:** A • **Reducir potencia:** Z • **Rotor de cola a la dcha:** C • **Rotor de cola a la izq:** X



CONQUEST Frontier Wars

Instalación

INSTALACIÓN: D:\CQSetup.exe	
GÉNERO: Estrategia	
DESARROLLADOR: Fever Pitch Studios	
REQUISITOS: PII 350, 64 MB de RAM; 583 MB libres en el disc duro.	



Muchos son los grandes títulos de estrategia **que se quedan en la cuneta** del selectivo y misterioso camino que lleva hasta el éxito comercial. Si fuiste uno de los muchos que tiempo atrás se perdieron *Conquest: Frontier Wars*, **ahora tienes una segunda oportunidad**.

Año 2151, el género humano cuenta con la suficiente tecnología como para iniciar la conquista del espacio. Los recién descubiertos agujeros de gusano proporcionan una inmejorable forma de cubrir grandes distancias en un tiempo irrisorio. No obstante, en sus excursiones al otro lado, los humanos van a topar con dos peligrosas razas alienígenas, los mantis y los celareons. Y contra estos formidables rivales deberá enfrentarse por el control absoluto de la galaxia.

En los niveles iniciales del juego, es crucial que te familiarices con una serie de aspectos importantes para progresar en fases posteriores. Para empezar, debes construir una base sólida si quieres tener unas mínimas garantías de supervivencia. Luego debes ir construyendo los edificios básicos en la superficie de los múltiples planetas situados a lo largo y ancho del mapa. En cuanto localices el planeta adecuado, pon en marcha la herramienta de construcción (el fabricante). Empieza por las estructuras básicas que luego te permitirán desplegar todo el árbol tecnológico: un cuartel general para construir nuevos fabricantes y naves de abastecimiento, una refinería para garantizar un buen flujo de recursos y un astillero para empezar a dar forma a tu flota de naves. Cada planeta ofrece espacio para un número limitado de edificaciones, con lo que deberás conquistar nuevos cuerpos celestes si quieres ampliar tu imperio.

El rey de la frontera

Un aspecto muy interesante en *Conquest* radica en que la acción se desarrolla en varios mapas o sistemas solares independientes. Se empieza con un sistema solar que puede tener varios planetas de diversa utilidad y naturaleza, pero a corto plazo, para cumplir con los objetivos de la misión, tendrás que aventurarte a otros sistemas solares que pueden o no estar controlados por el enemigo. Estos sistemas están unidos mediante los anteriormente citados agujeros de gusano.

Controles

Zoom de aumento y reducción	+ / -
Cambiar zoom	Inicio
Girar vista en el sentido de las agujas del reloj	)
Girar vista en sentido contrario a las agujas del reloj	(
Girar a vista predeterminada	º
Pausa	P
Grabar partida	F7
Cargar partida	F8
Acceder a la pantalla de opciones	Esc
Acceder a diplomacia	Alt + +
Crear grupos	Ctrl + 0 a Ctrl + 9
Seleccionar grupo	0 a 9
Ver objetivos	Alt + M
Ventana de chat	Alt + T
Formar flota	Ctrl + Z
Disolver flota	Ctrl + X
Reabastecer flota	Ctrl + S
Desplazarse entre las flotas	A
Destruir unidad seleccionada	Supr
Desplazarse por los fabricantes	F
Transferir buque insignia	Ctrl + C



Es conveniente situar torretas defensivas alrededor de los portales.



Las unidades disponen de una cantidad limitada de energía para los ataques.

En la mayoría de misiones, la diferencia entre el éxito y el fracaso pasa por hacerse con el control de estos agujeros, y en ellos debes invertir todos tus esfuerzos. En cuanto tomes el control de un portal, conviene construir una puerta de protección que garantice que sólo tus tropas podrán pasar a través del mismo. Así, cualquier enemigo que desee utilizar dicho portal deberá destruir previamente la puerta.

La interfaz permite que desplazarse entre los múltiples sistemas sea cosa de coser y cantar. Todo pasa por la utilización de los dos pequeños mapas situados en la parte derecha de la pantalla. El de la izquierda indica la situación actual de todas tus unidades, edificaciones y planetas. El de la derecha muestra las conexiones entre los distintos sistemas. Para desplazarte de un sistema a otro, basta con pulsar el icono que representa el sistema de destino.

La vida más fácil

A pesar de que cuentas con una práctica interfaz, el control de las múltiples unidades esparcidas en varios sistemas solares puede resultar bastante complicado, ya que la acción se desarrolla en tiempo real. Afortunadamente, dispones de opciones que permiten automatizar la gestión de algunos aspectos de tu flota, sobre todo gracias a los almirantes, unidades que pueden hacerse cargo de algunos de los sistemas que controlas y de un grupo de unidades de rango inferior con las que atacar y defender según convenga.

El juego incluye también gran variedad de unidades que garantizan pugnas de dimensiones ciclópeas. Cada nave dispone de ataques especiales únicos y es posible mejorar su resistencia, poder de fuego y armamento en los diferentes centros de investigación. No olvides que su munición es limitada, con lo que conviene tener cerca una plataforma de abastecimiento si no quieres ver tus unidades convertidas en chatarra espacial en menos que canta un gallo.

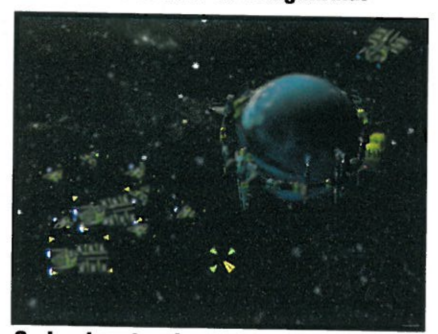


LOS ALMIRANTES

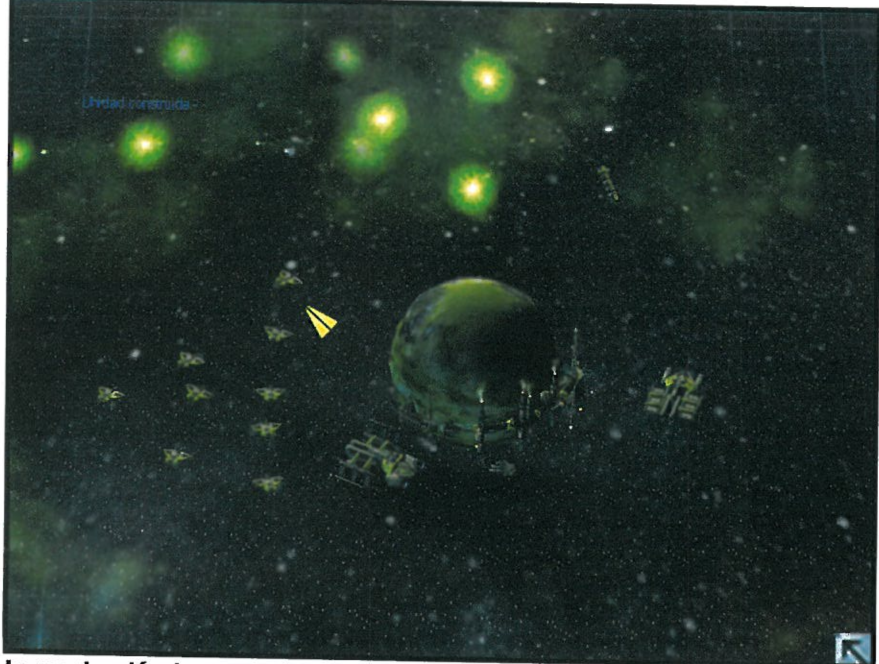
Para crear un almirante de flota, pulsa primero en la academia naval. Luego pulsa sobre el botón del almirante de flota que desees controlar. En cuanto el almirante se presente al servicio, selecciónalo y haz lo mismo con las naves que quieres incluir en su flota. Después pulsa sobre el botón "formar flota" en el menú específico del almirante y éste abordará la nave más grande del grupo. La tecla de función que aparece sobre cada miembro de la flota es la de selección de cada sección o grupo de la flota. Para seleccionar toda la flota, puedes utilizar la correspondiente tecla de función (F1 a F6) o pulsar sobre la nave en la que se halle el icono del almirante.



Los almirantes van de perlas para vigilar las bases situadas en retaguardia.



Cada planeta ofrece espacio para un limitado número de plataformas.



La recolección de gas y minerales es vital para ampliar el imperio.

NÚMEROS ATRASADOS



¿Te gustaría tener la colección completa de *Game Live*? Tus deseos son órdenes: con este boletín de pedido puedes solicitar cualquiera de los números aparecidos hasta ahora.

Sí, deseo recibir los números atrasados indicados con una cruz al precio de 3,57 € por ejemplar:
☐ nº1 ☐ nº2 ☐ nº3 ☐ nº4

Sí, deseo recibir los números atrasados indicados con una cruz al precio de 4,18 € por ejemplar:
☐ nº6 ☐ nº7 ☐ nº8 ☐ nº9 ☐ ESPECIAL nº1 ☐ nº10

Sí, deseo recibir los números atrasados indicados con una cruz al precio de 4,78 € por ejemplar:
☐ nº11 ☐ nº12 ☐ nº13 ☐ nº14

Sí, deseo recibir los números atrasados indicados con una cruz al precio de 4,95 € por ejemplar:
☐ nº15 ☐ nº16 ☐ nº17 ☐ nº18 ☐ nº19 ☐ nº20 ☐ ESPECIAL nº2 ☐ nº21 ☐ nº22 ☐ nº23 ☐ nº24

+2,15 € por gastos de envío (independientemente de la cantidad de ejemplares solicitada)

FORMA DE PAGO

Oferta válida únicamente en España

☐ **DOMICILIACIÓN BANCARIA** ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

☐ **TARJETA VISA Nº** ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ **(VISA electrón no válida) Fecha caducidad de la tarjeta** ☐☐☐☐

☐ **TALÓN NOMINATIVO a nombre de IXO PUBLISHING IBÉRICA, S.L.** **GIRO POSTAL** ☐

Nombre y Apellidos...Tel....................

Dirección..

Población...C.P..............................Provincia..............................

Firma del titular de la tarjeta VISA

Promoción válida para España. Pedidos para otros países, consultar por teléfono (00 34 932 418 100) o enviar e-mail a: suscripciones@ixo.es

Protección de datos: Según la Ley de Protección de datos personales, tienes derecho a acceder, cancelar o rectificar tus datos, si éstos fuesen incorrectos. Si quieres que tus datos permanezcan en nuestros archivos, pero no quieres recibir información de otras empresas que puedan ser de tu interés, háznoslo saber.